N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#131
NOVEMBRE
2001



SUB COMMAND **BETA VERSION** ALIEN VS PREDATOR • BATTLE REALMS • ETHERLORDS • IL-2 STURMOVIK

TESTS ANARCHY ONLINE • COMMANDOS 2 • NHL 2002 • PARIS DAKAR RALLY • STRONGHOLD •

• RALLY CHAMPIONSHIP 2002 • SILENT HUNTER • ZOO TYCOON **MATOS** COMPARATIF ATI NVIDIA

JEDI KNIGHT II

JEDI OUTCAST

RÉSEAU DARK AGE OF CAMELOT • RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN **DOSSIER** WINDOWS XP

ANARCHY ONLINE • COMMANDOS 2 • STRONGHOLD • joystick 131 NOVEMBRE 2001 • 38 F JEDI KNIGHT II

NUMÉRO 131 • NOVEMBRE 2001 • 38 F • ANT-GUY 45 FF • REU 55 FF • BEL 250 FB • CH 11 FS • ALG 500 DA • AND 38 FF • CDN $ 9.95 • GRE 2.500 DR • LUX 250 FL • MAR 75 DH • PORT CONT 1350 ESC • TOM 1 600 F. CFP

GAMME PRINTEMPS / ETE 2008



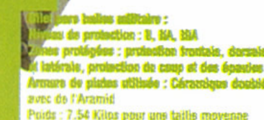
Casque de combat :
Matériaux : Kevlar® Composite
Résistance : V50 résistance balistique 2,150 fps (655 Mps)
Résistance au feu : jusqu'à 375 °F (190 °C) continus
Poids : 1.50 Kilos (taille moyenne)
Kevlar® est une marque déposée par E.I. duPont deNemours and Co., Inc.





Fusil d'assaut M4:
Taille : 39.63 inches (100.66 centimètres)
Poids (vide) : 5.6 pounds (2.54 kilogrammes)
Calibre : 5.56mm (.233 inches)
Vitesse à la sortie du canon : 2,900 pieds (884 mètres) par seconde
Puissance de feu : 700-1000 rds/min
Capacité du chargeur : 20 ou 30 balles





Gilet pare balles militaire :
Niveau de protection : II, IIA, IIIA
Zones protégées : protection frontale, dorsale et latérale, protection de coup et des épaules
Armure de plates utilisée : Céramique doublé avec de l'Aramid
Poids : 7.54 Kilos pour une taille moyenne
Eléments additionnels : - Extérieur en nylon imperméable avec des panneaux balistiques amovibles.
- Pochettes sur le devant pour les chargeurs du pistolet et du fusil d'assaut, la radio, la lampe de poche et la grenade.

- **La technologie militaire de demain** est à votre disposition : utilisez les armes et les équipements d'infanterie les plus récents.
- **Des combats d'infanterie ultra réalistes** grâce à 600 mouvements en motion capture.
- **Gérez vos pelotons en temps réel** grâce à une carte de commandement stratégique.
- **Distribuez des points d'expérience** pour que vos soldats améliorent leurs compétences en endurance, leadership, maniement des armes, et furtivité.
- **Multijoueurs : jusqu'à 36 adversaires** en deathmatch et en modes coopératifs.

Tom Clancy's
GHOST RECON™

Par les créateurs de Rainbow Six, Tom Clancy's Ghost Recon est un jeu d'action/stratégie à la première personne dans lequel vous devrez prendre la tête d'un peloton de commandos dans un futur proche particulièrement mouvementé. Vous faites partie d'une unité spéciale des forces des Etats Unis surnommée "les Ghosts", et vous disposez de l'armement issu des dernières technologies de l'armée.

Plus d'informations sur www.ghostrecon-fr.com









JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

Sommaire

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
Maquettistes : Catherine Branchut, Laurent Cyssau Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé, Aline Saussier.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 cllefevbre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chefs de publicité : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 jffeneux@hfp.fr, Benoît Leoty 01 41 34 87 13 bleoty@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28 Merci à Carole
Promotion : Anne Levavasseur 01 41 34 88 16 alevavasseur@hfp.fr
Site Joystick : Marc Donnain mdonnain@joystick.fr

74



TESTS
Des tenues de camouflage avec Commandos 2, de la S-F avec Anarchy Online ou des châteaux forts avec Stronghold : ce sont les tests de novembre et il y en a pour tous les goûts.

128

BÊTA VERSIONS
Alien Vs Predator nous avait bien plu. Le deuxième épisode est bien parti pour nous coller la frousse de notre vie. Quant à Battle Realms, jetez un œil sur cette bêta version prometteuse.

156



MATOS
Caféine nous a concocté un petit guide comparatif des cartes 3D du moment. ATI Radeon 7500/8500, GeForce 2 et Titanium 500 : le match au sommet.

184



DOSSIER WINDOWS XP
Les OS de Microsoft se suivent et ne se ressemblent pas. Que vaut Windows XP pour nous les joueurs ? Est-ce mieux qu'avant ? La réponse dans ce dossier.

170



RÉSEAU
Depuis l'incroyable Counter-Strike, on n'avait pas vu ça à Joille. Return to Castle Wolfenstein fait salle comble tous les jours en réseau. Ça va vous plaire !

COUVERTURE
Jedi Knight II © Activision

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. **Étranger :** par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 08 00 19 84 57

Photogravure : COMPO IMPRIM - HAFIBA
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté, ainsi qu' un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTRÔLÉ OJD 2000

Som mairE Cd-rom

#131

CD JOYSTICK N°131
http://www.joystick.fr

Si les poules avaient des dents ...

DIRECTX DEMOS

DÉTAIL DU CD-ROM

Il était une fois un gentil poulet. Vous êtes-vous au moins déjà demandé ce que pouvait être la vie d'un poulet ? Pour répondre à la question, on vous a pondu un petit clip vidéo. Certes, ce n'est pas du niveau de nos vidéos stupides d'antan, mais on manque un peu d'inspiration depuis que monsieur pomme de terre vaque à d'autres occupations. Tout cela pour dire que vous avez été nombreux à nous réclamer le retour des vidéos dans Stick et que c'est désormais chose faite. Mis à part ce petit détail, vous avez dû remarquer qu'il y a une erreur sur la pochette du CD. On vous annonce en effet la démo Rally Championship 2002, déjà présente le mois dernier. Cela est dû au fait que nous préparons un partenariat avec cette démo et que ce dernier a été repoussé au mois de décembre. La pochette du CD étant faite à l'avance, nous n'avons pu rectifier l'erreur. Enfin, et toujours pour répondre à vos avances, nous préparons un hors-série DVD, le troisième, qui sortira le 12 novembre. Ne le manquez sous aucun prétexte, il est bourré de surprises !

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

cdrom@joystick.fr

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98/Mc/2000. Elle nécessite au minimum un Pentium 350 équipé de 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 500 MHz, de 64 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 8.0a

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.0a.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.

Le contenu DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.



Contenu du CD n°1

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EX
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.
DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX80AFRN.EXE
La DÉMO : Répertoire \DATA\DEMOS

La démo exclusive

MASTER RALLYE

Genre : Rallye Raid
Éditeur : Microïds
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D







Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MASTERRALLYE du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

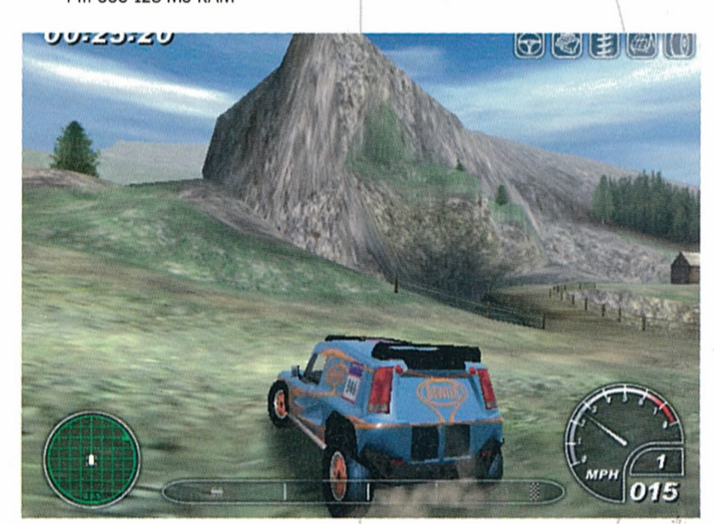
Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Steel Monkeys. Pour configurer vos touches, allez dans Options, menu contrôles. Par défaut, les touches sont : Q pour accélérer, W pour freiner, les flèches gauche et droite pour tourner et R pour revenir sur la route en cas de situation inextricable.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM













L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.





MAX PAYNE

Genre : Action
Éditeur : Take 2
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MAXPAYNE du CD1 et cliquez sur MAXPAYNE.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

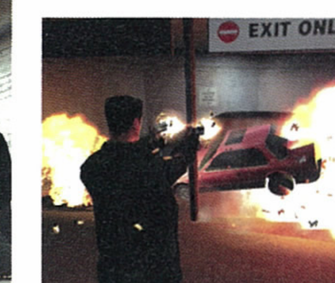
Mode d'emploi

Allez dans menu Démarrer et sélectionnez Max Payne Demo. Allez dans Options pour configurer vos touches et suivez le tutorial.

Config mini

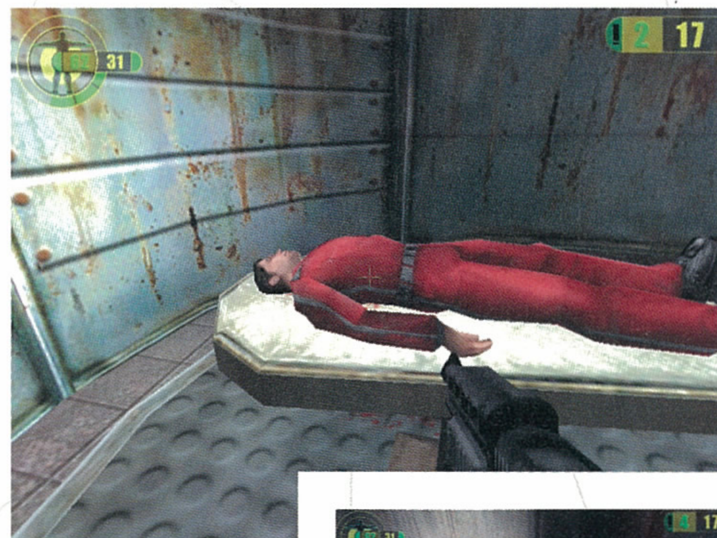
PIII 600 128 Mo RAM





RED FACTION : FINAL DEMO

Genre : Action
Éditeur : THQ
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D







Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\REDFACTION et cliquez sur REDFACTIONWORLDWIDEDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0. Cette démo fonctionne aussi en multijoueur.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Red Faction Worldwide Demo. Allez dans Options pour configurer les touches.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM

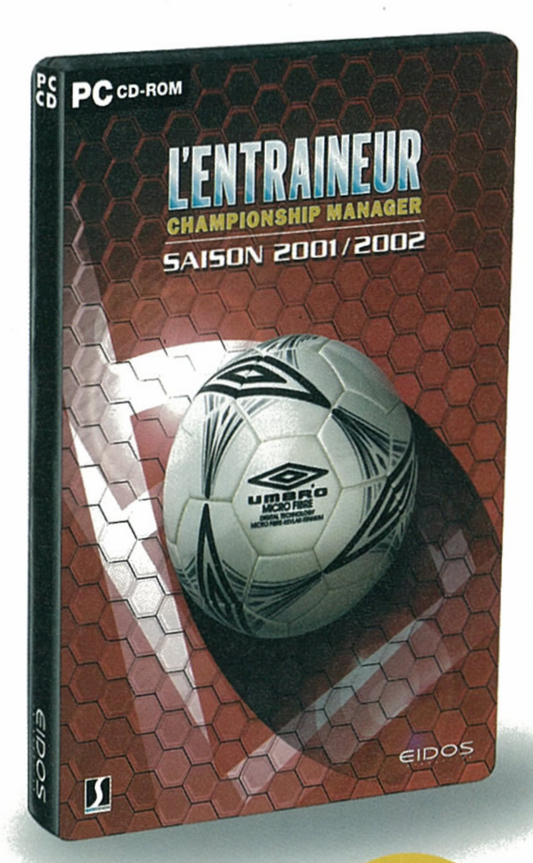
RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

CRETEIL 5
MANCHESTER 0

SEREZ-VOUS LE COACH QUI BOULEVERSE LA HIERARCHIE ?

- Profils et historiques de plus de 100 000 joueurs, entraîneurs et managers de clubs de football à travers 26 championnats différents
- Mise à jour intégrale des nouvelles dispositions réglementaires internationales du nouveau système de transferts
- Possibilité de jouer en mode "Attributs masqués" pour un réalisme total
- Une liberté totale de jeu : lancez un ultimatum à votre comité directeur afin de recruter le joueur dont vous rêvez
- Faites appel auprès de la Fédération lors de sanctions touchant les joueurs
- Un éditeur de données amélioré : changez et modifiez les statistiques dans le jeu
- Une implication des médias nationaux et locaux très poussée



LA REFERENCE ABSOLUE DE MANAGEMENT DE FOOTBALL













www.eidos.com



Les démos

Super Bust a Move

Genre : Arcade
Éditeur : CodeMasters
Système : Windows 95/98/Me/2000



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SUPERPUZZLE du CD1 et cliquez sur SUPERPUZZLE.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0. Le joystick est obligatoire pour jouer à cette démo.

Mode d'emploi

Allez dans le répertoire C:\JOYSTICK\SUPER PUZZLE BUBBLE et sélectionnez SUPERPUZZLEBUBBLEDEMO.EXE.
Tirer Z
Gauche, droiteFlèches gauche, droite

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM







Swat 3 The Game of The Year

Genre : Action
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SWAT3 du CD1 et cliquez sur SWAT3.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Sierra. Configurez vos touches en allant dans le menu Options. Pour lancer le jeu, cliquez sur Active Duty. Suivez le menu en surbrillance pour donner des ordres à votre équipe.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM







Les démos





TRIBES 2

Genre : Action
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TRIBES2 du CD1 et cliquez sur T2DEMO.EXE.

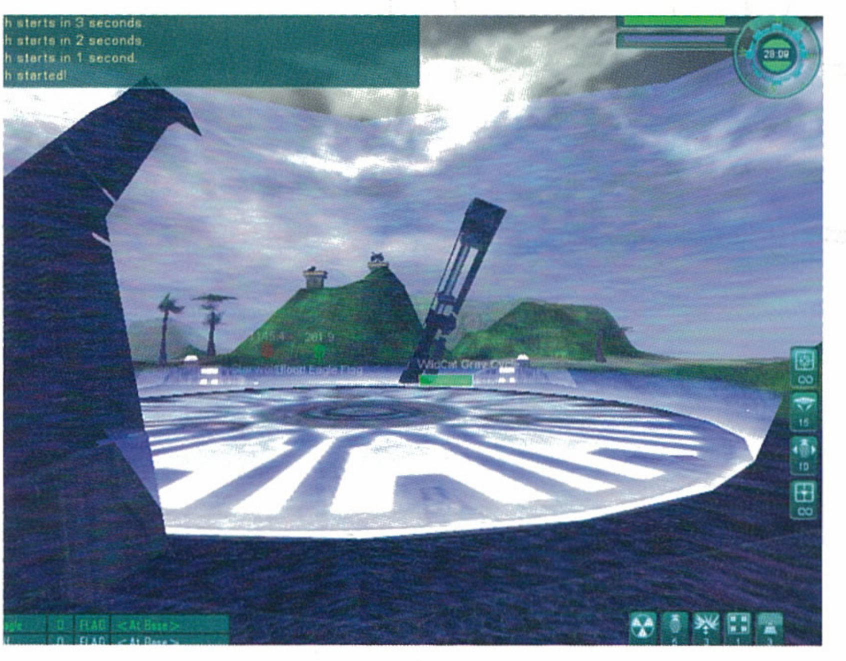
Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Dynamix. Suivez les deux missions du tutorial pour connaître les touches. Vous pouvez configurer votre machine dans settings.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM

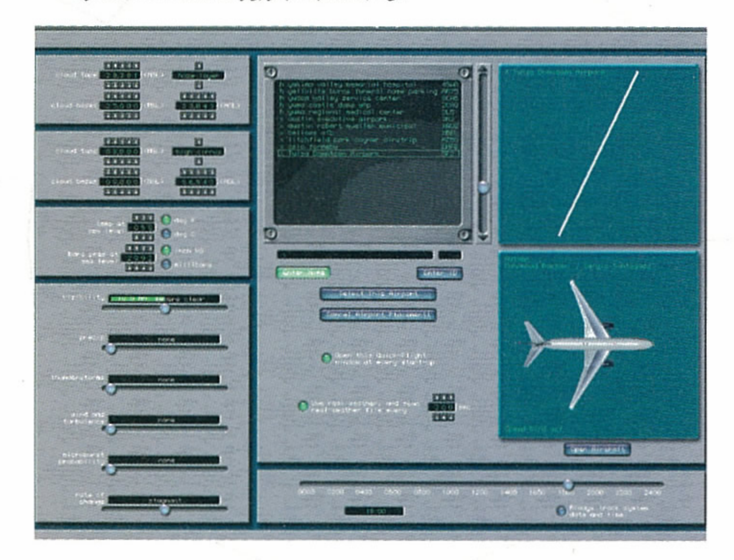






XPLANE 6.04

Genre : Simulateur de vol (comme Flight Sim)
Éditeur : Laminar Research
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\XPLANE6 du CD1 et cliquez sur XWINFULL604.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.O.

Allez dans le répertoire C:\JOYSTICK\X-PLANE 6.04\X-SYSTEM604. Lisez avec le manuel qui se trouve dans le sous-répertoire instructions.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM

Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 8.Oa se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est pas déjà fait.











Volant Thrustmaster
Compatible PC et Playstation 2
- Retour de force hyper réaliste
- Vitesse au volant et pommeau classique
- Connexion USB



1190 F
Réf. 136387

Modem ADSL PCI BEWAN
Le haut débit accessible
- Garantie 2 ans



Des centaines de milliers de produits en stock

Sony Clié
Le nouvel organiseur Palm OS 4.1 Couleur
- 8 Mo de mémoire (DRAM) / mémoire Flash
- Emplacement memory stick
- Port infra-rouge
- Résolution 320x320
- Ecran 65 000 couleurs
- Station accueil USB



à partir de mi-novembre
sous réserve de disponibilité

Nos prix sont indiqués en TTC

139 av. Daumesnil Paris 12e
Tél. 01.53.33.31.79

www.surcouf.com



Contenu du CD n°2
Joystick N° 131

Avertissement : Certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

(LOLO.MIX)-Goodspeed.zip	Musique MP3
8PM.EXE	Midi Tracker orienté Techno
BluePrint.zip	Skin winamp
BuggyTribe.zip	Musique MP3
DJ Delirium.zip	Musique MP3
dMC-r7.exe	dBpower AMP Music converter r7
firefly_dailymessylife.zip	Musique MP3
Fullight-nc.zip	Musique MP3
mp32all_inst.exe	Mp3 To All Converter 1.01
mxt20.zip	MXT MidiXG tracker 2.02
overnight_skin.zip	Skin Winamp
SkinsWINAMP.zip	8 skins Winamp
So short.zip	Musique MP3
winamp277_full.exe	Winamp 2.77

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

aaw.exe	Ad-aware v5.62
affd041.exe	AFFD Classic 0.41
fgbeta.zip	FlashGet v0.97 Beta 1
ftp-affd032.exe	FTP AFFD 0.32
getitall201b.exe	GetItAll v2.0.1
getrightmailcontrol_102.exe	GetRight Mail Control v1.02
getrt45a.exe	GetRight v4.5a
halfirc1050.exe	HALF-LIFE IRC
kmeleon05.exe	K-Meleon v0.5
ncsetup.EXE	NETCAPTOR 6.5
PopUpStopper24.exe	Pop-up Stopper 2.4

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

Radeon-4.13.7184-Win9x.zip	ATI Radeon 4.13.7184 Win9X/Me
Radeon-4.13.7184-WinXP.zip	ATI Radeon 4.12.7184 Win XP
Radeon-5.13.3271-Win2K.zip	ATI Radeon 5.13.3271 Win 2000
via4in1_434.zip	Viatech VIA 4 in 1
win2k-2185.zip	Nvidia Detonator 21.85 Win 2000
win9x-2185.zip	Nvidia Detonator 21.85 Win 9X/Me

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Ce répertoire contient en grande majorité des images de fonds d'écran au format .jpg. Ces images en très grand nombre n'apparaissent pas dans la liste ci-dessous pour des raisons évidente de place.

astate.zip	Démo technique de demomakers
calodox-death_in_vegas-final.zip	Démo technique de demomakers
domino_final1.zip	Démo technique de demomakers
fdg_asc_win321.zip	Démo technique de demomakers
tls-anytime1.zip	Démo technique de demomakers

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

[asse]cs_scream.zip	Carte Counter-Strike
allumettes.zip	Petites énigmes d'allumettes
bloord.ZIP	Carte Quake 3
Conan le barbare.zip	Scénario AoE 2 : the Conquerors
Counter-LaunchVer10.zip	Lanceur Counter-Strike
counterstrikev13.exe	CounterStrike 1.3 complète
cs_fr_gign_radio.zip	Voix guignols Counter-Strike
Cs_Italy2.zip	Carte Counter-Strike
cs_jcamp.zip	Carte Counter-Strike
cs_jcampppodbot.zip	Carte Counter-Strike
cs_killmax.zip	Carte Counter-Strike
csfr13.exe	Traduc française pour CS 1.3
d&m.zip	Jeu lecteur
de_Cwmbran.zip	Carte Counter-Strike
Débarquement pour Flashpoint.zip	Mission Opération Flashpoint
defrag141.zip	Mod Quake 3 Arena
defragpak3.zip	Pack de cartes Mod Defrag Q3
EMPEROR_MAP3.zip	Pack de carte La bataille pour Dune
EMPEROR_MAP4.zip	Pack de carte La bataille pour Dune
EMPEROR_MAP5.zip	Pack de carte La bataille pour Dune
fraghouse.zip	Carte Quake 3
Kiburoa Island.zip	Jeu en Flash
la grande quete de l'anneaux.zip	Carte Homm 3
Le Dieu Tescatlipoca.zip	Scénario AoE 2 : the Conquerors
le duel.zip	carte HOMM 3 armaguedon blade
Les Contrees Siberiennes.zip	Scénario AoE 2 : the Conquerors
Lesimseb skins.zip	Pack de skins les Sims
memogame.zip	Jeu en Flash
Multimox.zip	Carte Starcraft
ofp_mission upgrade 3.zip	Opération Flashpoint Upgrade 3
ofp_standaloneserver.zip	Opération Flashpoint Serveur
OFPAddOn_FlagPack_updated.exe	Opération Flashpoint pack drapeaux
OFPPatch_upgrade_1_20.zip	Opération Flashpoint Upgrade 1.20
Pack de tags.ZIP	pack de tags Half-Life et Counter
q3tc045b10.zip	Quake 3 Mod True Combat
shobble.zip	Jeu lecteur : clone de PacMan
sims_lot1.zip	Lot d'objets pour The Sims
Starcraft_maps1.zip	Cartes Starcraft
tp16.zip	Half-Life TweakPod
train.zip	Simulateur de train électrique
UltimateUpgrade_1_version110.zip	Opération Flashpoint Upgrade 1.10
WormsHL-b13-fr.exe	Half-Life Mod WormsHL 1.3
X-beta1_3Full.exe	Half-Life Mod Existence

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

25012508.exe	HL Team Fortress 2.5 version 2.5.0.8
arcanum_fr_1064_1070.exe	Arcanum 1.064 vers 1.070
ati_fix_hl.exe	Patch pour carte ATI avec Half-Life
Gangsters 2 1-0-7 Patch.exe	Gangsters 2 : Vendetta 1.07
halflifev1108.exe	Half-Life 1.1.0.8
maxpayne1-02patch.exe	Max Payne 1.02
MW4Patch2.zip	Mechwarrior 2.0
q3pointrelease_130.exe	Quake 3 Arena 1.30
ShogunMv1.01b_Euro.exe	Shogun Total War (Mongol) 1.01b
thronepatch1.1.10.exe	Throne of Darkness 1.1.10
tribes2v22460a24834.exe	Tribes 2 2.2460 vers 2.4834

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

Titanin.exe	Panda Titanium Antivirus

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

172b321en.exe	Logitech iTouch 1.72 Build 321
acdsee.exe	ACDSee 4.0
batchitultra.exe	Batch It! Ultra v1.2a
camdetector.exe	Camdetector
CineDVD.zip	CinéDVD version 0.5a
classfoot.zip	Classfoot 0.5
extractnow.exe	ExtractNow v2.32
FreeShade1.004beta7.exe	FreeShade v1.004 Beta 7
hypdata.zip	Projet Hyperion
hypdk.zip	Projet Hyperion- SDK
IP4_oFraALLMsi.exe	Microsoft Intellimouse v4.01
kmdlxdem_26_setup.exe	Keyboard Manager Deluxe v2.6
Mega Joyliste.zip	Méga Joylist sous Excel
notepro.zip	NotePro v1.75 Download
QVGDM.zip	Petit jeu lecteur
rftoolkit10.zip	Red Faction Toolkit 1.0
RW_MK1D3.EXE	Roger Wilco 1.d3
Solution du Rubik's Cube.zip	Solution du Rubik's Cube
wrar290.exe	WinRAR 2.90

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension.ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

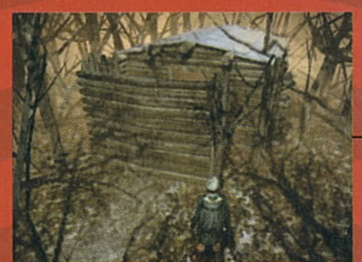
Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !



Patches flashpoints divers

Flashpoint toujours. Au moment où vous nous lirez, vous pourrez télécharger sur www.joystick.fr le patch 1.26 qui est censé améliorer considérablement toute la partie multijoueur ainsi qu'une cinquantaine de bugs et d'améliorations (en fait plus de rajouts que de bugs). Les dernières upgrades du jeu dont on vous parlait le mois dernier sont disponibles au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1069 et sur le site officiel (www.flashpoint1985.com), on peut trouver un Flagpack et les missions upgrade 3 qui rajoutent trois scénarios solo, un pour chacun des véhicules introduits par le dernier patch.



Patch Blair Witch Project

Ce que j'aime bien dans les patches, c'est qu'ils arrivent dans la semaine qui suit la sortie du jeu. Ah ben tiens non, là y en a un qu'on attendait depuis plus d'un an mais qu'on vient de retrouver : celui de Blair Witch Project 1. Ça tombe bien d'ailleurs, puisque c'est le seul volet intéressant de la trilogie de Terminal Reality. Il corrige quelques problèmes de déplacement du perso qui étaient aussi imbitables que dans son père spirituel (et technique), l'excellent Nocturne. Cela se trouve au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1101 (1 méga tout rond)

Nous sommes au pôle Nord, il est tard et le Père Noël est en train de rassembler les cadeaux dans un gros hangar à l'aide de ses petits esclaves elfes qu'il paye au noir. Le mois prochain, on pourra s'attendre

patches

à une moisson de jeux buggés. Du coup, il se prépare, avec Blitzen, Dasher, Dancer, Vixen , Comet et tous ses autres rennes débiles, à débarquer avec des patches qu'il larguera dans nos cheminées pour ceux qui vivent dans le confort bourgeois.

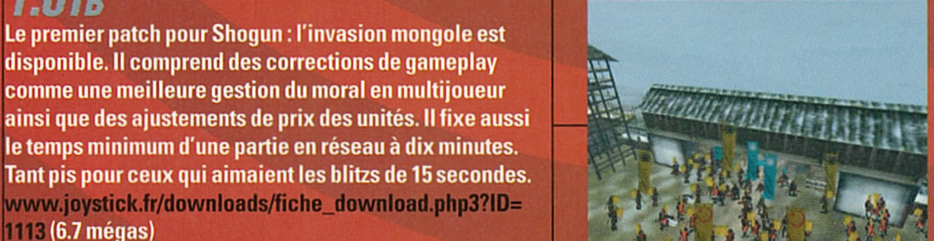


Arcanum patch 1.0.7.0 VF

Ce patch, comme annoncé dans la news du dernier numéro, vient de sortir. Au programme des corrections pour cet excellent jeu à durée de vie étendue, on trouve une flopée de nouveaux raccourcis clavier, qui rompent certains dialogues : « Ça va ? Oui et toi ? Moi ça va ? Oui et toi ? », accélèrent le jeu sur certaines zones un peu lentes, lèvent le pied sur les changements d'alignements intempestifs des alignements des NPC, et calculent enfin correctement les dégâts infligés lorsque le perso réussit un coup critique en se servant de la compétence mêlée. Patches ricains ou français disponibles au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1109 (2.3 mégas)

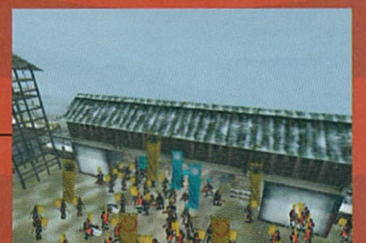
Max Payne PATCH 1.02

Max Payne, malgré sa durée de vie assez réduite « mais d'une intensité sans pareille » me dit Ackboo me brandissant deux flingues à la gueule en mimant des mouvements au ralenti), n'échappe pas aux malédictions des patches. Le 1.01 corrige les retours intempestifs sous Windows lorsque, parfois, on charge un niveau. Plus grave par contre, le jeu ne démarrait pas avec certains lecteurs CD-Rom (dont ceux de la marque tchèque Goubliatnik). Bien entendu, le responsable n'était pas autre chose que cette fabuleuse protection SafeDisc qui nous lourde tant depuis déjà trop longtemps. Si après ce patch, le jeu ne démarre toujours pas, contactez support@talonsoft.com en leur envoyant une description de votre config.
Le patch 1.02 évite que la barre des tâches apparaisse pendant le jeu et évite les plantes avec la configuration Athlon+Geforce+Windows 2000. Ça tombe bien, personne n'a de Geforce. Dispos au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1067 (6.3 mégas)



Shogun Mongol Invasion 1.01B

Le premier patch pour Shogun : l'invasion mongole est disponible. Il comprend des corrections de gameplay comme une meilleure gestion du moral en multijoueur ainsi que des ajustements de prix des unités. Il fixe aussi le temps minimum d'une partie en réseau à dix minutes. Tant pis pour ceux qui aimaient les blitzs de 15 secondes. www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1113 (6.7 mégas)





Bob Arctor

UNE BANQUE PEUT-ELLE SE CONTENTER DE CE GENRE DE SERVICES POUR SEDUIRE LES JEUNES ?

PUBLICIS CONSTELLATION

argent

votre argent vaut autant que celui des autres

A la Banque Populaire, pour vous accompagner, nous vous écoutons. Parce que vos attentes et vos revendications ont la même valeur que celles de tous nos clients, nous vous donnons droit à la même considération et aux mêmes services. Venez en parler avec votre conseiller Banque Populaire. Il vous réserve dès à présent 50 % de réduction sur votre Carte Visa internationale jusqu'à 25 ans*.

* Cette offre est soumise à conditions, renseignez-vous auprès de votre agence Banque Populaire – www.banquepopulaire.fr



Nous ne sommes pas populaires sans raisons

L'affaire Elfe

J'ai été fort content d'apprendre que Morrowind, qui m'a l'air d'un jeu super, ne serait jouable qu'en solo. Je dis fort content, car j'ai une connexion Internet, mais je trouve ça un peu nul de sortir (presque) tous les bons jeux de rôle sur le Net. Alors, si Morrowind pouvait relancer un peu la mode aux jeux excellents sur PC, avec une I.A. de la mort qui tue, je serais bien content, et je pense ne pas être le seul. Je voulais savoir ce que vous en pensiez, vous, à Joy.
Ciao, et continuez comme ça, vous êtes sur le bon chemin.

Legolas

On en pense que le jeu en réseau est l'avenir du jeu. Oui, je viens juste d'enfoncer une porte ouverte à deux battants, là et j'aiiiiiii du maaaaaaaaal à ahhhhhhhhhhhhhhhhhh (bruits de chute et de verre brisé). Reprenons. Mais il est vrai que le jeu solo en est le fondement. C'est le jeu solo qui donne envie aux développeurs de peaufiner l'Intelligence Artificielle de leurs productions, c'est le jeu solo qui oblige les games designers à créer des mondes dynamiques, c'est le jeu solo qui abolira la souffrance sur Terre et fera comprendre à l'Homme que, euh, bon, je m'emporte un peu là. Surtout, le jeu de rôle « solo » est en cela intéressant qu'il permet à toute heure du jour ou de la nuit (surtout la nuit, en fait) de partir en quête, sans devoir rassembler une équipe d'aventuriers. Vous je ne sais pas, mais moi, je déteste les magiciens qui arrivent en retard (et sans rien à bouffer en plus), les archers qui font faux-bond au dernier moment (comme si un mariage était une excuse) ou ce guerrier qui doit garder sa petite sœur le soir où on avait prévu d'attaquer un camps orc.
Bref, amateurs de jeux solo, vous n'êtes pas seuls. Amateurs de jeux solo, unissez-vous. Ooops.

courrier@joystick.fr
Joystick – Courrier des lecteurs
124, Rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT, BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

Alone in the ware

Je viens vous poser une question qui ronge toute la communauté vidéo-ludique. Que pensez-vous de l'abandonware ? Vous savez, ces vieux jeux dont on se souvient, la larme à l'œil, et qu'on retrouve sur Internet pour pas un brouzouf. En fait, la véritable question est : « Considérez-vous l'abandonware comme du piratage ? »

Benjaï

Ouille. Je craignais que la question ne vienne sur le tapis un jour ou l'autre. Bien bien bien. Ça va vous ? Vous avez vu comme l'immobilier se casse la gueule en ce moment ? Ploum ploum ploum. Bon, je me lance ; mmm, le truc c'est : comment reconnaître un jeu véritablement abandonné d'un vieux jeu qui traîne sur le Net ? Comment savoir si la chose n'est pas encore en vente dans le commerce sous forme de compilation et autre version « à pas cher » ? En imaginant que ça ne soit pas le cas, en effet, récupérer un abandonware n'est pas du piratage. C'est un peu comme fouiller la décharge publique au lieu d'aller faire ses courses au supermarché à côté (ZAC « Les Bouses », près de la déchetterie et de Nain-de-Jardin-Center).
Cela dit, pour être exhaustif, il est difficile à la presse spécialisée de s'occuper des abandonwares. Les éditeurs des jeux en question n'existent plus ou ont été rachetés et revendus 10 000 fois et personne, surtout en France, ne sait si le jeu est libre de droit ou non. Et comme ces jeux sont gratuits, personne ne veut prendre la peine de le savoir. Il est donc compliqué pour nous de vous conseiller des sites ou de coller une vieillerie sur le CD sans risquer à chaque fois des tonnes d'embrouilles. Bref, ne comptez pas sur moi pour vous conseiller une requête sur le mot abandonware dans votre moteur de recherche préféré (www.google.com par exemple).



ET VOILÀ LE RETOUR DE LA-VENGEANCE-DU-FILS-DU-COURRIER-DES-LECTEURS-CONTRE-ATTAQUE-AGAINST-THE-WORLD-PART-II. ENFIN, LE COURRIER QUOI, COMME ON DIT DANS NOTRE JARGON SI SOUVENT IMAGÉ.

MOULINEX

Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe : JEUX CRACK,
CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros :
01.41.34.87.75

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction Départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression des Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnés dans l'annuaire). Vous trouverez également des renseignements utiles sur le site www.admifrance.gouv.fr

Chez nous les Quakers...

Serveur Joy quake3 4 h 22 du mat' : « Pfff t'es qu'un nb sans skillz qui croit ouner paske ça finit Q3 en nightmare ». Tels furent les propos d'un « Quaker » à un pauvre piti débutant qui ne demandait qu'à apprendre. Ceci est donc un coup de gueule contre les soi-disant érudits de Q3, et de jeux multijoueurs en général, qui passent leur temps à utiliser un jargon réducteur (quoique souvent drôle) et à rouler des railguns derrière leurs milliers d'heures passées devant un petit écran à faire pan pan sur d'autres messieurs. Les phrases du genre « Casse-toi nb, tu pompes du ping » ou « Change de team, ton skillz pue » n'ont jamais aidé personne à progresser et encore moins fait progresser le niveau général... Si vous voulez vraiment jouer tranquille entre vous, alors lâchez les serveurs publics et arrêtez de décourager de pitis Quakers en herbe qui seront peut-être les « ck_fatal1ty » de demain.
Allez sans rancune.

matLeFou

Ça me fait penser à un pote qui voulait monter un Bigsby sur sa télé. Et pourquoi pas un Floyd Rose sur une Black beauty ou des phosphores bronze sur une Super 400 pendant qu'on y est ?
Bref, 100 % d'ac'. J'ai toujours trouvé pitoyables ces microcommunautés qui se planquent derrière un langage ésotérique afin de ne pas se mélanger aux « autres ». Ça favorise la stupidité consanguine, renforce l'isolement et, par là même, maintient ladite communauté dans un ghetto dont elle prétend pourtant vouloir sortir à grands cris. Il est normal que chaque corporation, chaque groupe développe un langage particulier inhérent aux outils ou aux processus de pensées qui leur sont propres. En revanche, lorsque l'esprit de meute prend le dessus, le rejet de « l'autre » n'est pas loin et le racisme pointe le bout de la moustache. Le propre de l'esprit est de s'affranchir des frontières, pas d'en créer. Ah oui, je causais guitares au début.

Les traits sur les « i »

Je voudrais juste répondre au courrier « Des traits et des points ».
Pourquoi y a-t-il des traits sur les touches F et J et un point sur le 5 du clavier...
C'est pas pour les aveugles, donc, c'est pour les mecs qui tapent vite parce qu'ils ont pris des cours de dactylo. Leurs doigts reviennent à leur emplacement initial après chaque mot, et les deux traits, c'est tout connement la place des deux index. Pffff...

AMC

Bon OK, j'avoue humblement avoir écrit une grosse bêtise concernant les traits sur F et J. J'ai fait un amalgame avec le point sur le 5 des pavés numériques qui lui, j'insiste, est réellement destiné aux aveugles. Naturellement, sur PC, ça ne sert pas à grand-chose. Mais vous remarquerez que c'est la même chose sur les téléphones, y compris dans les cabines publiques. Ou alors, c'est pour que les dactylos pros puissent composer un numéro en moins de deux secondes. Mais ça m'étonnerait beaucoup. En tout cas, pour l'anecdote, j'ai reçu plus de courrier concernant cette bourde que je n'en reçois habituellement pour des sujets plus polémiques. Et j'adore ça.

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joystick : cdrom@joystick.fr

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».

(Mais qui
le fait vibrer
plus que moi ?)

Les accessoires de jeu
Thrustmaster.

Faites l'expérience !

Séduction	Passion	Emotion
		 
Firestorm™ Dual Power Gamepad	Force Feedback GT Racing Wheel	Top Gun™ Fox 2 Pro Shock™ joystick

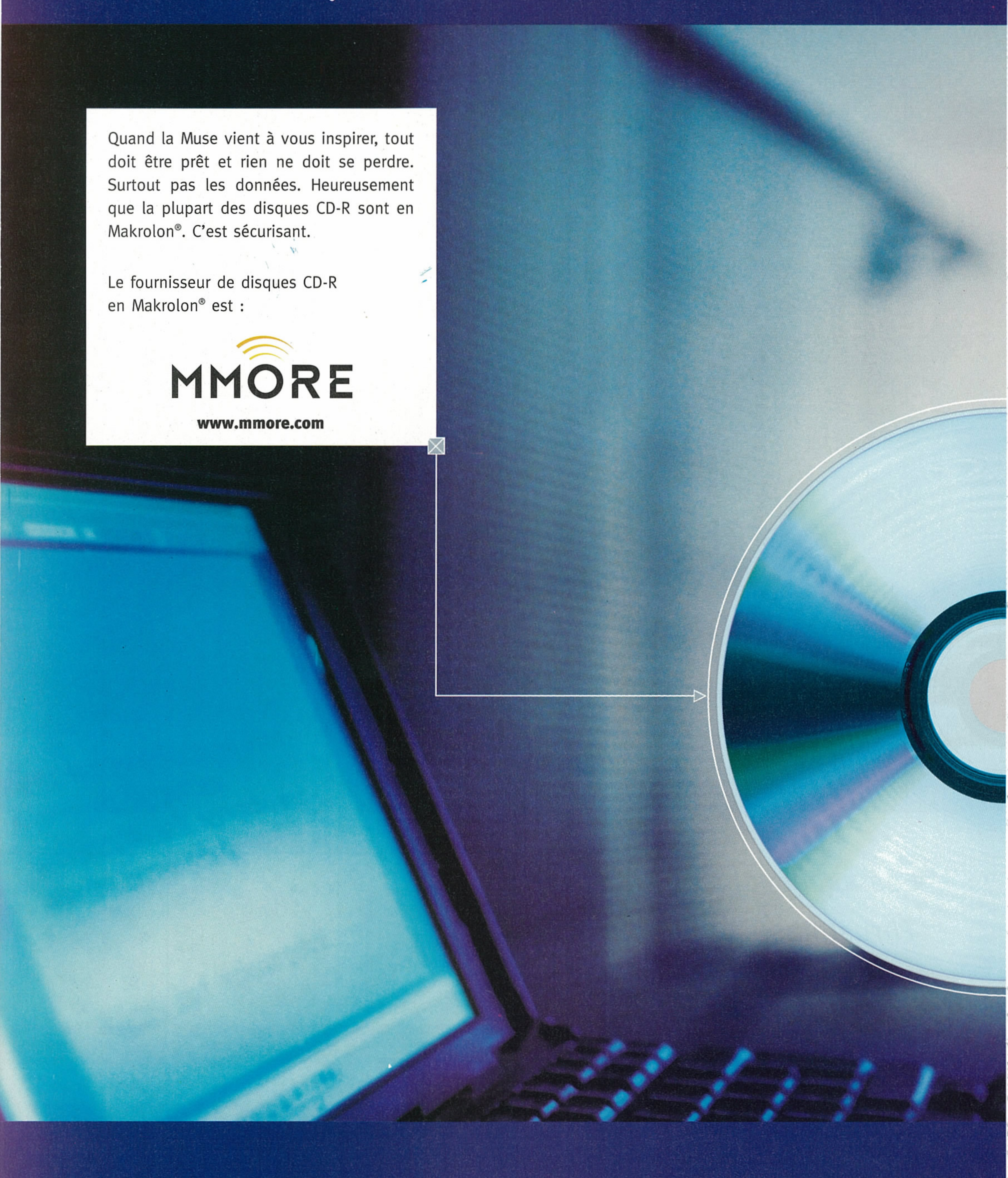
Pour PC

THRUSTMASTER®

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. - BP 2 – 56204 La Gacilly Cédex
Tél. 0 825 857 810 fax. : 02 99 08 94 17



Certains parlent de sécurité des d



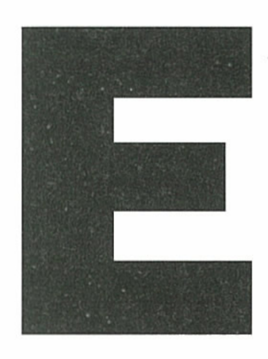
onnées, nous parlons de Makrolon®



JEDI KNIGHT II : KNIGHT OUTCAST ✪ JEDI

Une licence Star Wars, c'est déjà un événement. Une licence Star Wars associée à un jeu d'action en vue subjective, ça devient un double événement. Une licence Star Wars confiée à des pros du genre comme Raven Software ✪ les développeurs de Heretic et de Soldier of Fortune, entre autres ✪ alors là, c'est carrément la fête. Du coup, voilà qui mérite bien une couv' de Joystick !

PAR wanda



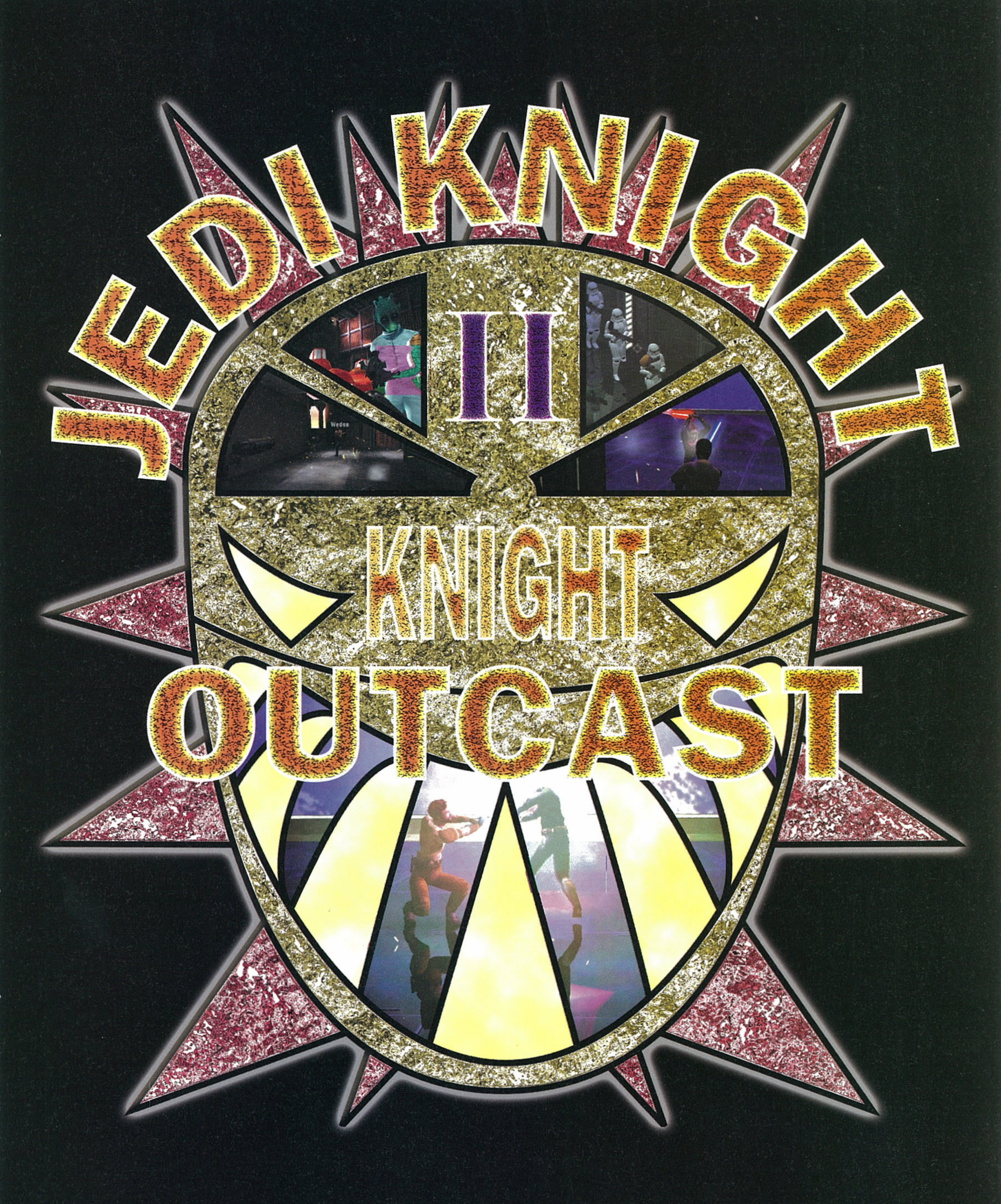
En fait, plus qu'un gage de qualité, une licence Star Wars est surtout celui d'un univers de qualité. Nuance. C'est donc un truc à double tranchant, car si le jeu est à la hauteur de nos espérances, l'extase intergalactique est au rendez-vous. Mais si le potentiel de la licence n'est pas correctement exploité, cela peut générer de violentes envies de meurtre... que l'on essaiera vainement de cacher sous un flegme blasé. Mais là, heureusement pour nous, pas besoin de cacher quoi que ce soit : Jedi Outcast a tout pour réaliser le miracle dont on rêve. Enfin, disons que sauf événement exceptionnel du côté de la ville de Madison, Wisconsin, les quatre mois qui viennent vont juste permettre, à toutes les promesses dont je vais vous parler aujourd'hui, de mûrir, jusqu'à ce que, tel un beau fruit bien lourd et bien juteux, le jeu tombe sur nos bécanes. Miam, ma RAM en frétille d'avance. Il faut dire qu'une équipe comme celle de Raven, ça ne se trouve pas à tous les coins de highway. Maintenant que le chiffre d'affaires du jeu vidéo a largement dépassé celui du cinéma, tout le monde essaie de faire des sorties conjointes sur plusieurs supports, ou de récupérer des licences ciné, télé, bédé ou que sais-je encore, pour en faire des jeux. Bref, on se retrouve avec trois tonnes d'idées, et un gros problème : qui va réaliser toutes ces plus ou moins - bonnes idées ? Je vous épargnerai le couplet sur toutes les couleuvres qu'on nous a fait avaler grâce à des noms connus pour vous parler de l'essentiel : les exécutants de luxe, c'est-à-dire ceux qui font plus qu'exécuter, sont rares, et on peut rendre hommage au duo LucasArts/Activision d'avoir pris la peine de les chercher. Qu'il s'agisse de Verant Interactive (Sony Online) pour son massivement multijoueur Star Wars Galaxies, de Bioware pour son jeu de rôle solo Knights of the Old Republic, d'Ensemble Studios pour son stratégie temps réel Galactic Battlegrounds, ou enfin de Raven pour l'action, le fait est qu'ils ont à chaque fois choisi l'un des meilleurs dans sa catégorie.

Une quête initiatique

Dans Jedi Outcast, vous retrouvez le chevalier Jedi Kyle Katarn et vous partez une fois de plus sauver la galaxie. L'action se passe quelques années après Jedi Knight, où vous avez vengé votre père et sauvé la Vallée des Jedi de la menace du groupe des Jedi Sombres et de leur leader, le puissant Jerec. Seulement voilà, cette aventure vous a fait côtoyer les côtés sombres de la Force d'un peu trop près.



GENRE : ACTION EN VUE SUBJECTIVE
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : RAVEN SOFTWARE, ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : MARS 2002

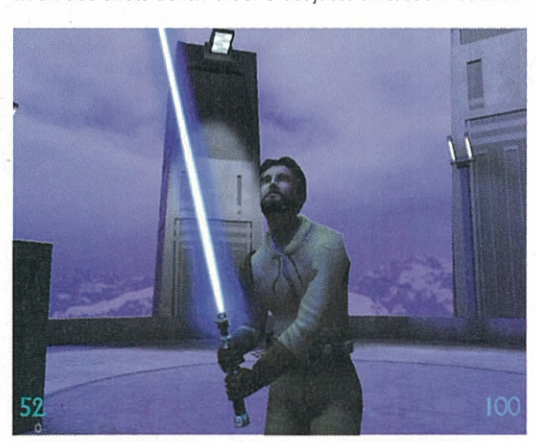


JEDI KNIGHT
II
KNIGHT
OUTCAST

De peur de vous laisser corrompre, vous avez préféré vous retirer des affaires. Au moment où débute Jedi Outcast, cela fait donc quelques années que vous n'avez pas exercé vos pouvoirs, lesquels se sont un peu rouillés. Cela dit, quand on a la trempe d'un héros, il est difficile d'échapper à son destin : vous apprenez qu'un nouveau membre des Jedi Sombres travaille sur une technologie visant à détruire l'équilibre de la Force dans l'univers. Devant le danger que représente cette menace, vous hésitez un peu, mais vous finissez par prendre le chemin de Yavin 4, où se trouve une Académie Jedi dirigée par votre vieux copain Luke Skywalker, à qui vous aviez confié votre sabre laser à la fin de votre aventure précédente. Et pour fêter dignement cette prise de contact avec les commandes de Jedi Outcast, vous allez vous offrir une petite remise à niveau sur le plan de la Force.



Si vous voyez des tas de Kyle Katarn, cela n'est pas dû à l'un des effets de la Force. C'est juste un test en réseau.

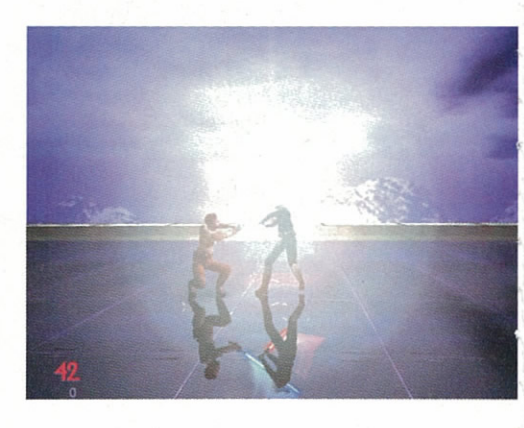


Rapports de Force

Comme dans Jedi Knight, vous aurez toujours à votre disposition plusieurs types de pouvoirs, que vous pourrez utiliser dans la limite de votre énergie disponible. En revanche, Jedi Outcast ne vous permettra pas de choisir vos champs de progression dans le domaine de la Force : ce sont les concepteurs qui décideront où et quand vos pouvoirs se développeront. Ainsi, non seulement ça leur fera beaucoup moins de boulot pour tester la jouabilité de leur jeu, mais ils pourront vachement plus travailler leur scénario. Bref, si tout se passe bien, on devrait récupérer en intensité ce qu'on perdra en liberté. Parmi les pouvoirs, citons le saut et la course, qui nous permettront de découvrir des décors de plus en plus grandioses au cours de notre progression ; la guérison, qui nous permettra de réchapper de situations de plus en plus périlleuses ; les « éclairs » (lightning), qui nous permettront de griller un ou plusieurs ennemis en fonction de notre progression dans le jeu ; les pouvoirs psychologiques, qui nous permettront d'obtenir des infos secrètes, de perturber nos ennemis pendant le combat, de nous dégager un passage en détournant l'attention, de dissuader un garde de sonner l'alarme, de faire croire qu'on est quelqu'un d'autre... ; et enfin l'attraction et la répulsion, grands classiques de l'arsenal Jedi, qui nous permettront de balancer des éléments du décor contre nos ennemis, de leur chiper leurs armes, de les attirer à la portée de notre sabre laser... Enfin, vous voyez le topo.



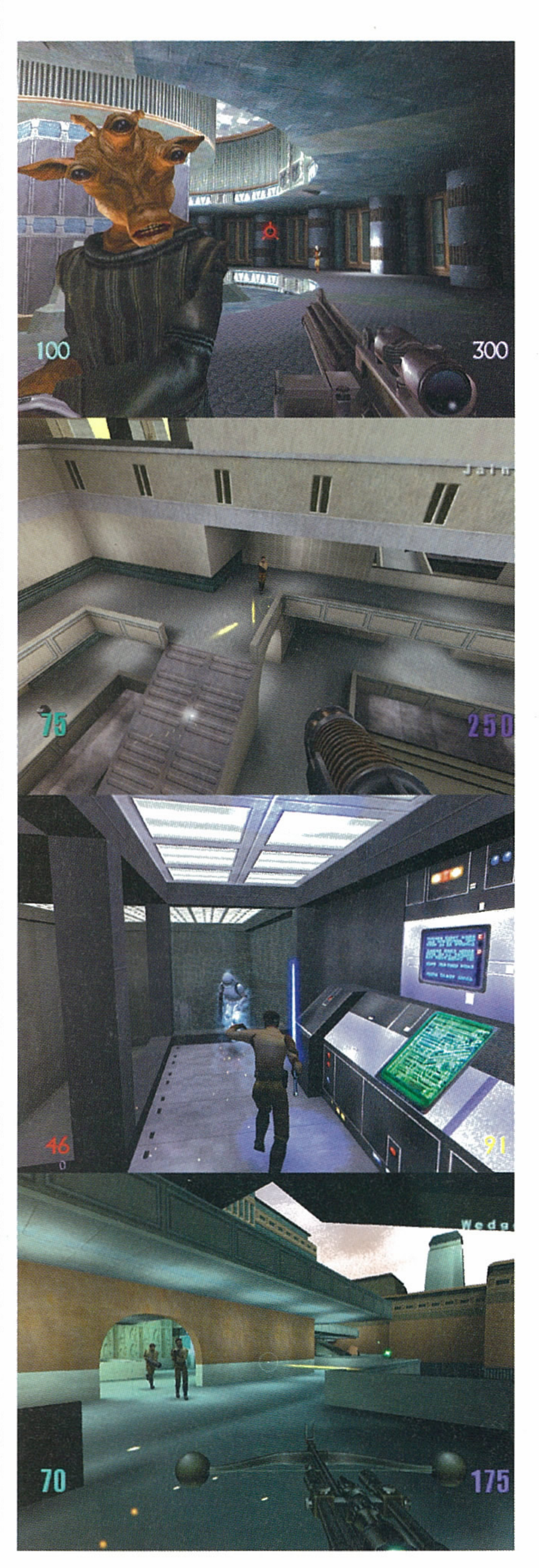
Je crois que la beauté des reflets se passe de commentaires...



Avec 2000 polygones chacun, c'est clair que ces storm troopers en jettent carrément.

Mon sabre pour un Empire !

Si la présence de tous ces pouvoirs psychologiques laisse à penser qu'on pourra traverser tout le jeu sans dégainer une seule arme (qui sait ?), les concepteurs ont en revanche clairement annoncé leur volonté de nous réconcilier avec les combats au sabre laser, qui étaient l'un des points faibles de Jedi Knight. Les niveaux alterneront donc les grands espaces propices aux armes de tir (pistolets blaster Bryar, arcs wookie, détonateurs thermaux, bâtons paralysants, etc., l'arsenal sera composé pour moitié d'armes déjà connues et pour moitié de nouveautés)



avec les intérieurs plus étroits, où le sabre laser sera de rigueur. Sauf contre-ordre de votre part, vous passerez par la même occasion en vue à la troisième personne, laquelle vous permettra non seulement de mieux maîtriser l'espace, mais aussi de pleinement profiter du spectacle du ballet des sabres. Un gros boulot semble en effet avoir été fait sur le plan technique, notamment sur la précision des collisions sabre contre sabre (avec le kshhhhhhh qui va bien) et sur la diversité et la fluidité des mouvements. Sauts, blocages, coups, parades, fentes et compagnie, devraient s'enchaîner aussi aisément qu'au cinéma, qu'ils disent. En tout cas, ce qui est sûr, c'est que la modélisation des mouvements (tout en Motion Capture) est absolument superbe, et qu'on peut compter sur le système Ghoul 2 (mis au point par Raven pour l'animation des persos dans Soldier of Fortune 2) pour garantir le réalisme des combats jusque dans leurs moindres détails...

Attitudes plus riches et variées

En temps normal, je ne cours pas particulièrement après tout ce qui est progrès technique, mais là, j'avoue humblement n'être qu'une petite chose face à la magie de l'univers Star Wars. La version améliorée du moteur de Quake III Arena affiche des espaces à la fois immenses et somptueux, ainsi que des personnages deux à quatre fois plus détaillés que dans sa version d'origine. Le résultat est bluffant. Les batailles au sabre laser, par exemple, laissent non seulement de magnifiques traînées de couleur dans les airs, mais aussi des marques de brûlures sur les éléments du décor. L'interaction avec le décor a également été approfondie : on pourra systématiquement casser le verre et découper le métal en le faisant « découpant » avec notre sabre laser, comme dans l'une des toutes premières scènes d'Episode One. Oui, pareil : avec les étincelles et le rougeoiement du métal en fusion. La vie aussi a été travaillée. Les programmeurs ont notamment mis au point un nouveau langage de script qui permettra de donner des attitudes beaucoup plus riches et variées aux différents personnages que vous rencontrerez : tout d'abord, ils auront un vrai comportement autonome, qui rendra les environnements vachement plus vivants et permettra d'apprendre plein de choses en furetant et en espionnant. Ensuite, leurs réactions au combat seront beaucoup plus crédibles : si vous tirez sur un ennemi, il pourra aussi bien se foutre en rogne et vous foncer dessus, que filer en sens inverse pour aller chercher du renfort (attitude assez fréquente chez les Stormtroopers, qui ne brillent généralement pas par leur courage). Cette décision dépendra en fait de l'état de leur « moral », qui sera déterminé en fonction de plusieurs facteurs : le rapport des forces en présence, évidemment, mais aussi la proximité d'éléments plus ou moins galvanisants à leurs côtés, comme un chef ou l'un des Jedi Sombres. (Souvenez-vous de l'effet que produisait notre cher vieux Dark Vador lors de chacune de ses apparition...)

Deathmatch au sabre

Aujourd'hui, beaucoup de choses restent encore dans le flou. Des ennemis, on ne connaît que encore que les storm troopers et les Jedi Sombres, dont on sait juste qu'ils sont capables de bloquer tous les types de projectiles, ce qui nous obligera donc à systématiquement sortir notre sabre laser. Côté personnages non joueurs, on s'attend à rencontrer quelques stars, dont certaines devraient même pousser la gentillesse jusqu'à faire quelques combats à nos côtés. Sinon, elles se contenteront de nous orienter vers de nouveaux objectifs, via des séquences cinématiques réalisées avec le moteur du jeu. En prenant du recul, sachant que Kyle maniera son sabre de plus en plus aisément au fil de sa progression dans le jeu, sachant qu'il pourra réaliser des prestations physiques de plus en plus impressionnantes, j'ai comme une drôle d'impression : celle que Jedi Outcast va plonger de plus en plus dans l'arcade. Mais peut-être que je suis juste un peu fatiguée... En attendant, côté multijoueur, les développeurs ont d'ores et déjà prévu les modes « deathmatch » et « deathmatch au sabre », ainsi que des modes coopératifs comme le Capture The Flag, qui était particulièrement réussi sur Jedi Knight. D'ailleurs, contrairement au mode solo, le multijoueur nous permettra sans doute de configurer notre personnage en choisissant un nombre limité de pouvoirs. Bref, sur ces dernières promesses, il ne nous reste plus qu'à rêver, et à attendre sans trop trépigner. ✪✪✪



Arrangements entre amis

On s'achemine doucement vers la fin du procès Microsoft, sans esclandres ni retournements de situation. Le nouveau juge en charge du dossier – rappelons que le précédent a été mis à l'écart pour avoir trop bavardé avec les journalistes – a demandé aux deux parties, qui se bouffent maintenant le nez depuis près de deux ans, de s'asseoir tranquillement autour d'une table avec de la musique douce et un thermos de café pour conclure un arrangement à l'amiable. Le régiment d'avocats de Microsoft a jusqu'au 2 novembre pour trouver un accord avec le Département de la Justice américain. Ça ne devrait pas être une tâche impossible, vu qu'un certain Bill G. semble quand même bien pote avec un certain Georges Deubeuliou B.



EDITO

Cyrille Baron

Le journaliste : Allo ? Bonjour, je suis ***, journaliste sur France 2. Je travaille avec *** dans l'émission ***. Vous connaissez sûrement.
Moi : non.
Le journaliste (agacé) : Ah... Nous préparons un dossier sur les répercussions des événements du 11 septembre dans les jeux vidéo. Il paraît que de nombreux jeux ne sortiront pas.
Moi (je te vois arriver à 10 km, Joe-la-ruse) : Mouiii ?
Le journaliste : Et puis il paraît qu'on peut trouver des Ben Laden dans les jeux...
Moi (bingo !) : Allons bon...
Le journaliste : Euh oui, euh, il y a des Ben Laden dans les jeux. On peut les télécharger sur l'Internet.
Moi : Qu'est-ce que ça veut dire « télécharger des Ben Laden » ? (j'imagine plein d'Oussama dans les jeux. Des grands, des petits qui grouillent partout. Tiens regardez, encore un, là. Plaf ! Ah la sale bestiole !).
Le journaliste (agressif) : Je ne sais pas, c'est vous le spécialiste.
Moi : Bon écoutez, là je craque. Vous ne voudriez pas faire votre boulot de journaliste pour une fois, au lieu de délirer avec les jeux vidéo ?
Le journaliste (inquisiteur) : Alors vous confirmez qu'on peut trouver des Ben Laden ?
Moi : Vous ne voulez pas plutôt expliquer clairement, à vos téléspectateurs, qui a soutenu le régime des talibans il y a des années pour contrer les Russes en Afghanistan ?
Le journaliste : Ça a déjà été fait. Alors vous confirmez qu'on peut jouer avec des Ben Laden ?
Moi : ... Remarquez, je ne vous en veux pas personnellement, j'imagine que vous avez un rédac chef abruti qui vous a commandé ce sujet débile.
Le journaliste (énervé et en boucle) : On peut se procurer des Ben Laden sur l'Internet. Vous me le confirmez ?
Moi : À question idiote, réponse idiote. Au revoir (je raccroche).
Ami lecteur, toi qui revendiques si souvent le droit à la liberté, toi si prompt à tout trouver louche, n'oublie jamais que la transcription du Journal de 20 h tient sur une seule page du journal Le Monde...

Concurrence interne

Décidément, c'est le mois des retardés. Après Warcraft III, Warrior Kings ou encore Morrowind, c'est sur le très prometteur PlanetSide que pèsent de grosses rumeurs de délai. Dave Georgesson, à la tête de l'équipe de développement, vient ainsi d'avouer timidement que le jeu ne sortirait sûrement pas en 2002, mais plutôt au premier trimestre 2003.
Ça fait loin, tout ça, et ça fait surtout de PlanetSide un concurrent direct de Star Wars Galaxies, le MMORPG avec des morceaux de sabre laser dedans, qui devrait sortir à la même période. Quelque chose me dit que ça ne doit pas arranger tout le monde chez Verant Interactive, qui éditera les deux jeux...





Arrakis en image

Juste pour le plaisir de revoir un gros ver des sables, voici quelques-unes des dernières photos d'écran de Franck Herbert's Dune, développé par Widescreen Games et publié par Cryo. Prévu pour la fin de l'année, ce jeu d'aventure/action nous proposera un trekking mouvementé dans les déserts épicés d'Arrakis.

Y AURA-T-IL ASSEZ DE TIMBRES ?

À votre avis, combien d'e-mails seront envoyés chaque jour en 2005, dans l'hypothèse que la planète n'aura pas plongé, d'ici-là, dans un hiver nucléaire ? Les crânes d'œufs du cabinet ICD ont sorti leur Ti-85 et sont arrivés au chiffre de 36 milliards. Personnellement, je prévois la répartition suivante : 15 milliards d'e-mails de Spam avec des Free Teens Hardcore 100 % XXX dedans, 15 milliards de chaînes à la con du genre « Si tu ne renvoies pas ce message à 30 personnes, toute ta famille mourra dans la seconde », et 5 milliards d'e-mails normaux, ceux où Titine vous raconte ses vacances à Corfou avec Nono et Jean-Pat'. Vous me direz, il en reste encore 1 milliard. Oui, ce seront les messages de lecteurs nous demandant pourquoi Counter-Strike-5.032-ne-marche-pas-avec-les-drivers-38.4-bêta-de-la-GigaForce-Pro-512.-Répondez-vite-s'il-vous-plaît-c'est-très-urgent.-PS-:-je-suis-abonné-au-magazine-depuis-dix-ans.



ÇA NOUS VIENT DE HONGRIE

La Hongrie n'est pas que le pays de ces jeunes filles lascives qu'on voit tourner en masse dans des productions amateur destinées au marché du divertissement pour adultes. C'est aussi la patrie de Digital Reality, le développeur des excellents Imperium Galactica. Justement, sur quoi bossent-ils, ces sympathiques Hongrois ? Eh bien sur Haegemonia : Legions of Iron, un jeu de stratégie/gestion/conquête/boum-boum dans la lignée de leurs précédents titres. Publié par Cryo, Haegemonia nous propulsera dans un futur proche où notre planète et sa colonie Mars sont en conflit. En tant que chef d'un des deux camps, on devra œuvrer à la fin de la guerre, comme un petit Kofi Annan du cosmos, puis aller explorer avec l'ancien ennemi les confins du système solaire et découvrir de nouvelles formes de vie. Le jeu n'en est qu'au tout début de son développement, et aucune date de sortie n'a été annoncée pour l'instant.

MADE IN CHINA

Rolex vient de gagner un procès attenté à une compagnie chinoise lui interdisant d'utiliser son nom de domaine comme adresse Internet. C'est la Cour de Beijing qui a ordonné à Internic de dé-enregistrer le domaine rolex.com.cn. Les dommages et intérêts qu'ils auront à payer atteindront à peu près les 8 000 francs. Dire qu'avec une telle somme, ils auraient pu se payer une demie-Rollex d'occasion en panne ou en acheter 12 000 mais fausses !

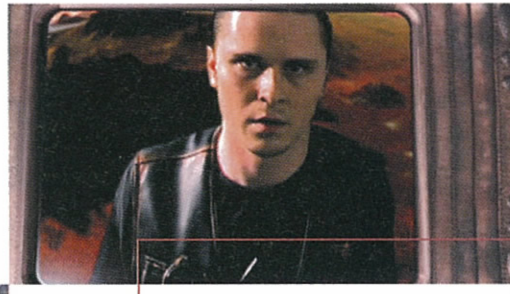
Ménage de printemps DANS LE PC

Intel veut la peau du lecteur de disquettes, c'est du moins ce qui ressort en substance d'un courrier confidentiel envoyé aux gros fabricants de PC. Plus exactement, le fondeur américain conseille à ses clients de ne plus mettre de lecteurs 3'1/2 en standard sur leurs machines à partir de la mi-2002. Cela vaut aussi pour les ports série, les ports PS/2 et les ports parallèles. Toutes ces éléments vieillots, dont la technologie remonte parfois à plus de 20 ans, sont, selon la firme de Santa-Clara, condamnés à disparaître avec la généralisation de l'accès Internet pour le transfert de fichiers, l'USB, le FireWire ou encore la norme de connexion sans fil BlueTooth. Attendez, je cherche... Je cherche encore... Hmm, non vraiment, je ne trouve rien à dire pour donner tort à Intel, c'est presque humiliant.

Heureusement qu'il ne lit pas JOY

Acclaim vient de faire très fort, en engageant comme porte-parole de son jeu « Legends of Wrestling » (les légendes du catch) l'extraordinaire Hulk Hogan que l'on a vu récemment au cinéma dans « Rocky III ». Pour l'instant, il n'est que le représentant de ce titre précis, mais son rôle pourrait s'étendre sans limite dans la boîte ; le gars mesure 2,53 mètres et pèse 310 kilos. Tenez, si dans les prochains Joy, vous trouvez plein de jeux d'Acclaim avec des Megastar et des 90 % systématiques, vous saurez qu'il est devenu attachée de presse.

GLUCK HOGAN, THE FRIEND OF THE LITTLE ENFANTS !
SUPER GLUCK !
GLUCK FOR EVER !
• CHANTONS LA CHANSON !



Si les chercheurs semblent avoir disparu, du moins ont-ils laissé quelques traces pour vous aider à comprendre le monde qui vous entoure.

>Genre : Aventure
>Éditeur : Project three Interactive
>Développeur : LK Avalon
>Sortie : Décembre 2001

SCHIZM : MYSTERIOUS JOURNEY



Voilà dix ans que les premiers humains sont arrivés sur Argilus, une planète aux confins de l'espace. Ce premier contact avec une civilisation étrangère a été un bide retentissant, car à leur descente, pas une seule âme qui vive, si du moins des extraterrestres peuvent avoir une âme. Les villes sont grandioses, leur architecture étrange apparaît surréelle. Les maisons sont ouvertes, les tables mises. Les installations industrielles fonctionnent encore, mais tout est désert. On a l'impression que les êtres qui peuplaient cette terre vont revenir d'une minute à l'autre, mais cette minute semble s'allonger jusqu'à l'éternité. Une équipe de scientifiques est laissée sur place pour comprendre ce qui a bien pu se passer. Mais, alors que le vaisseau de liaison atterrit, aucun chercheur n'est là pour l'accueillir et, comble de malchance, les systèmes tombent en panne. Les deux pilotes n'ont aucune possibilité de retour. Leur seule issue est de comprendre et de chercher où ce peuple et ces scientifiques ont pu disparaître. Dans ce jeu d'aventure, vous incarnerez tour à tour les pilotes à la recherche d'indices. Vous errerez dans de vastes ensembles superbes, mais vides de toute présence intelligente. L'histoire apparaît alléchante, et si la maniabilité est à la hauteur, l'aventure s'annonce intéressante.

Kika



Les décors, splendides, recèlent d'étranges abeilles mais aucun extraterrestre ni scientifique perdu.



D'étranges mécanismes permettent d'actionner des machines qui vous guideront vers la solution...

HEUREUSEMENT QUE C'EST UNE SCIENTIFIQUE

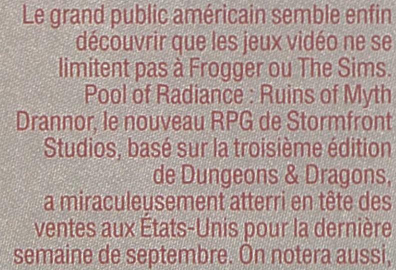
Les mois passent, et les scientifiques les plus abrutis se relaient pour faire des déclarations absurdes dans une spirale sans fin. À son tour, le docteur Susan Blackmoore a déclaré, lors d'une conférence à l'Institut royal de Londres, qu'Internet allait créer de nombreuses carences dans l'apprentissage des enfants. Elle clame que les enfants sont encouragés à ne pas exercer leur mémoire et que la surcharge d'informations du Web en fait des gosses passifs qui auront des esprits fondamentalement différents des nôtres. Oui, comme des petits mutants. Il y a quelques centaines d'années, des millions de cons nous mettaient en garde contre les livres, les trains, le cinéma, et parfois même les scientifiques.



POINT RIEN

Discrètement, les nouveaux noms de domaines promis depuis des années par l'ICANN ont fait leur apparition sur le Net début octobre. Les premiers sites en .biz, .info ou encore .museum sont déjà actifs ; vous pouvez par exemple essayer www.visa.info, et, magie, votre browser n'aura aucun mal à vous y connecter. Et là, vous constaterez qu'il n'y a pas grand-chose à voir, oui, mais c'était juste un exemple. Bientôt, si cela vous amuse, vous pourrez aussi déposer des noms de sites en .name (si vous avez un nom de famille), .pro (si vous êtes un pro) .aero (si vous êtes un avion) ou .coop (là, je vois pas).

DANS LA POOL DE TÊTE



Le grand public américain semble enfin découvrir que les jeux vidéo ne se limitent pas à Frogger ou The Sims. Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor, le nouveau RPG de Stormfront Studios, basé sur la troisième édition de Dungeons & Dragons, a miraculeusement atterri en tête des ventes aux États-Unis pour la dernière semaine de septembre. On notera aussi, dans ce classement, l'excellente tenue de Opération Flashpoint en quatrième position et de Red Faction à la cinquième place. Parfois, je me prends à rêver d'un monde où Deus Ex se vendrait dix fois plus que Deer Hunter, et ces derniers chiffres me donnent un peu d'espoir.

Oups I did it too late

Les États-Unis ont décidé d'ôter de leurs sites gouvernementaux toutes les informations susceptibles d'aider les terroristes. Exit donc le plan complet de la dernière bombe Gbu-645, les schémas électroniques de montage d'un B-2 en kit, ou les indications routières pour se rendre au Pentagone, et autres ventes de photos satellites trop détaillées. Pareillement, le contenu et le déroulement des plans d'urgence ont été retirés, ainsi que les localisations des usines nucléaires.

MASTER RALLYE

GENRE
Simu de Rallye

ÉDITEUR
Microïds

DÉVELOPPEUR
Steel Monkeys Écosse

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2001

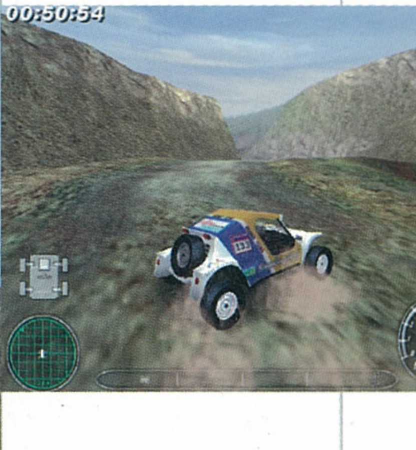
Tenez, devinez quoi, on va parler d'un jeu de rallye. Bah, ça ne fait que la quatrième fois ce mois-ci, remarquez. C'est donc au tour de Microïds de tenter l'aventure du hors-piste, avec un jeu disposant de la licence officielle du même nom. À mi-chemin entre le rallye raid et les spéciales au tracé bien délimité, Master Rallye proposera un gameplay polyvalent, composé à la fois de prise de trajectoires et d'exploration de chemins de traverse. En fonction du véhicule que vous aurez sélectionné, vous devrez toutefois adapter votre style de conduite. Ainsi, suivant votre engin, vous pourrez tenter de prendre des raccourcis à travers des chemins accidentés, quitte à perdre du temps par la suite sur des portions plus roulantes. Inversement, il vaudra peut-être mieux rester sur le tracé naturel de la piste avec un véhicule rapide, même la distance parcourue sera alors plus importante. Trois catégories de voitures seront disponibles, chacune proposant des voitures au comportement routier (si l'on peut encore parler de routes) spécifique. Sur le plan des circuits, Master Rallye intègrera une vingtaine de tracés, tous étant censés représenter un condensé des véritables environnements de l'épreuve. Comme chez les petits copains, les accidents donneront lieu à des déformations des carrosseries, des points névralgiques étant alors susceptibles de lâcher (l'usure sera également prise en compte). Mouais, trois jeux de rallye en test pour le mois prochain, ça nous promet une belle bagarre...





Master Rallye va vous faire prendre l'air.

Le hors-piste représentera une grande part de l'intérêt du gameplay.







VOUS N'AVEZ ENCORE RIEN VU !

VERSION LONGUE INEDITE

SAMUEL LE BIHAN · VINCENT CASSEL · EMILIE DEQUENNE
MONICA BELLUCCI · JEREMIE RENIER · et MARK DACASCOS

UN FILM DE CHRISTOPHE GANS

LE PACTE DES LOUPS

STUDIO CANAL

LA VERSION LONGUE INÉDITE AU CINÉMA EXCLUSIVEMENT EN VENTE EN VIDÉO

LE 07 NOVEMBRE

BONUS VHS • Scènes coupées présentées par le réalisateur (36 mn)

BONUS DVD Double • Son 5.1 Dolby Digital et DTS • Making-of (1h20) • Scènes coupées (36 mn) • Interview de l'historien Michel Louis, Clip des plans non-utilisés • Commentaires audio (réalisateur/acteurs) • Bandes-annonces, filmographies • Livret exclusif (24 pages) • Bonus DVD Rom

DONALD SIMPSON



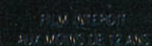


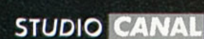






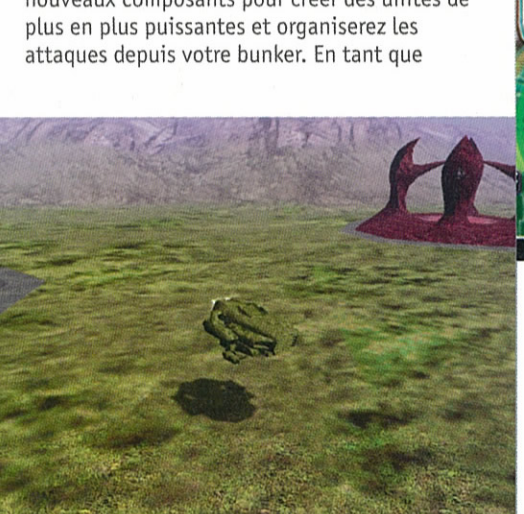






Parkan se présente comme un mélange d'action et de stratégie. Au cours de dix-huit missions scénarisées, on vous demandera d'atteindre vos objectifs en utilisant aussi bien vos talents de commandant que de soldat.
En tant que commandant de base, vous développerez vos structures grâce aux ressources des mines, rechercherez de nouveaux composants pour créer des unités de plus en plus puissantes et organiserez les attaques depuis votre bunker. En tant que simple soldat, vous descendrez dans l'arène aux côtés de votre équipe. Vous courrez, grimperez dans les véhicules disponibles, sniperez et capturerez des bâtiments adverses sous des déluges de feu. Vous pourrez ainsi prendre possession d'une tourelle ennemie en plein sur son site et détruire les bâtiments qui l'entourent. En prime, une tenue de camouflage et des lunettes infra-rouge seront offertes pour empêcher que l'ennemi vous aperçoive trop vite et afin de le chasser lors de vos virées nocturnes. Une sorte de tir au lapin où la nuit et les bancs de brouillard devraient rendre la détection visuelle encore plus difficile.
Un maximum de douze véhicules sera autorisé pour vous permettre un commandement direct de visu.
Le moteur paraît fluide, et le graphisme très sympa. L'option multijoueur proposera des parties à quatre : ce sera sans doute dans ce mode-là que Parkan rendra vraiment ce qu'il a dans les tripes. Un éditeur de niveaux sera d'ailleurs mis à votre disposition pour vous permettre de créer vos cartes. Rompez !

Kika





Le camouflage permet de surprendre l'adversaire pour mieux s'infiltrer dans sa base.

GENRE
Stratégie/Action

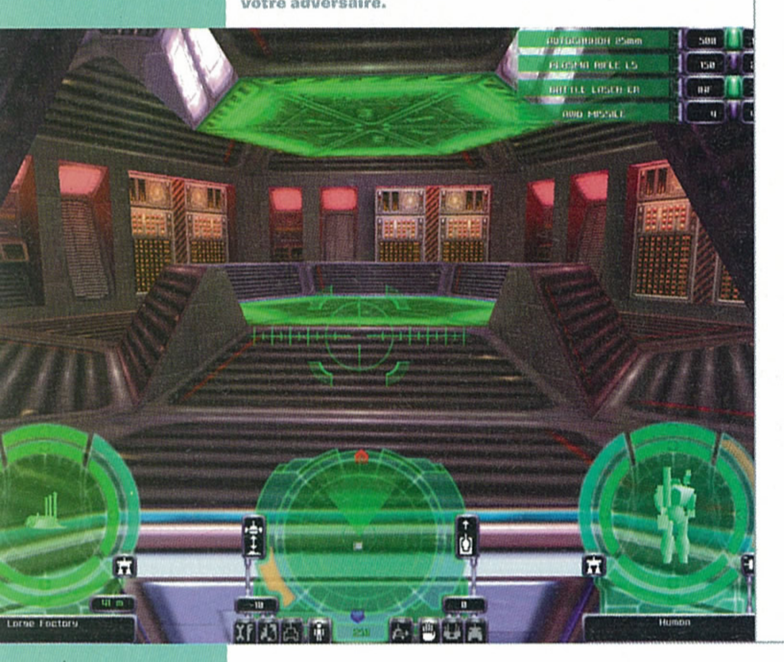
ÉDITEUR
Monte Cristo

DÉVELOPPEUR
Nikita

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2001

PARKAN : IRON STRATEGY

La capture de bâtiments se révèle vite un élément essentiel pour déstabiliser votre adversaire.





La majorité des véhicules possèdent un écran de protection, juste de quoi les protéger lors des premières salves.



Demi-cercle bas gauche + touche B

En ce moment, j'ai une grosse couche de corne sur le pouce. Non, pas pour les mêmes raisons que Caféine (qui est très seul), mais parce que je me refais un revival jeu de baston, trois heures de pratique par jour. Et vous savez quoi ? Les Street Fighter 2 et autre King of Fighters, bah ça n'a pas vieilli d'un poil. Vas-y que j'enchaîne les boules de feu, les Dragon Punch, juste avant de me faire exploser par Caféine qui me crache un combo 38 hits au visage pour me faire payer ma vanne du début. Justement, je ne dois pas être le seul à aimer ça, puisque un studio japonais nommé Sammy devrait nous sortir le premier jeu de baston 2D sur PC depuis une éternité. Guilty Gear X - c'est le nom de la bête - sera la conversion d'un très bon titre Dreamcast. Il y a peu de chance qu'il trouve un distributeur en France, mais grâce à la magie de l'Internet multimédia, les fans du genre devraient pouvoir le commander facilement à des revendeurs en ligne du côté du Soleil levant.



Morrrrrrrowind



C'est Gamespot.com qui a soulevé le lièvre le premier, début octobre. Annoncé pour la fin 2001 - cette date nous avait encore été confirmée il y a quelques semaines lors du dernier ECTS - certains gros vendeurs online de jeux vidéo ont discrètement repoussé la date de disponibilité de Morrowind à mars 2002. Bethesda et Codemasters n'ont d'abord pas pipé mot sur cette histoire, avant d'admettre, tout penauds, deux semaines après, que le jeu serait effectivement très en retard, et qu'il ne sortirait vraisemblablement pas avant le printemps 2002. Ça ne nous étonne pas vraiment, la première version jouable que nous avons reçue (Morrowind était le Jeu de la Couv' du précédent numéro) n'avait vraiment pas la tronche d'une version finale.

Real invente le robinet à jeux

La société Real prévoit le lancement d'un nouveau système de location de jeux sur PC. Aujourd'hui, leader du « streaming » audio et vidéo sur le Net (compression permettant la lecture de fichiers en direct), le logiciel Real Arcade fonctionnera sur le même principe du streaming : exactement comme pour une vidéo, les jeux seront « lus » en direct par un player sur votre PC. Ça ressemble à une blague, et pourtant 11 titres sont déjà annoncés, parmi lesquels Deux Ex et Unreal Tournament, au tarif d'environ 45 francs la semaine ou de 100 francs par mois.



GENRE
Simulateur de snooker

ÉDITEUR
Virgin Interactive

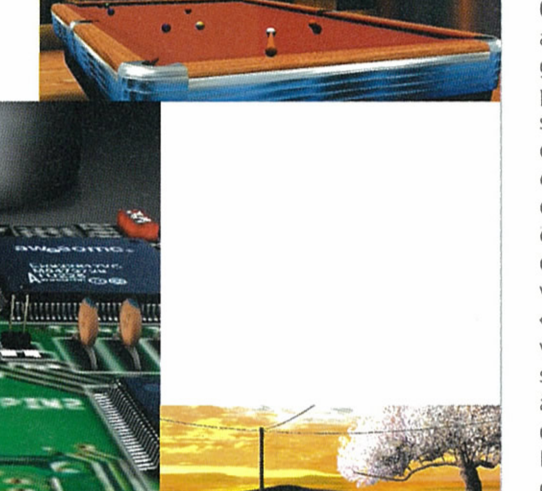
DÉVELOPPEUR
Awesome Developments

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2001

JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD

Dans ce troisième épisode de la série des jeux de billard et snooker de Virgin, nous allons donc retrouver notre ami Jimmy « Whirlwind » White. Un personnage effronté à l'accent cockney, qui nous entraînera au travers des salles obscures, un bock de bière à la main. C'est qu'on ne s'attelle pas à un soft de snooker sans un minimum de préparation psychologique. Pour la première fois dans la série, on devrait également disposer de décors élaborés. Les développeurs ont conçu des décors très différents pour nous donner l'impression de faire le tour du monde dans des salles aux ambiances animées et enfumées.
Les mouvements des boules de billard ont aussi été améliorés pour augmenter la fluidité et la précision des coups. Comme dans les deux opus précédents, on retrouvera les « mains » qui représentent nos adversaires. La qualité graphique a été revue à la hausse puisqu'une seule des « mains » de Jimmy Cueball compte autant de polygones que tout le volet précédent. Mais que feraient les développeurs sans leurs amis fabricants de cartes 3D ? Ils optimiseraient leur code, vous dites ? Hmm, je vous trouve bien effrontés, les gars.
Quoi qu'il en soit, Jimmy White Cueball World est avant tout un simulateur de snooker avec une grande quantité de fonctionnalités et de règles propres au sport national papou. Comme si ça ne suffisait pas, les drilles d'Awesome Developments ont ajouté une série de petits jeux annexes, au cas où vous voudriez vous détendre entre deux coups de snooker. On trouvera donc un jeu de golf complètement branque, le « Pool-Stunt-Tables » où il s'agit de jouer contre la montre. Ou bien le virevoltant « Ball-in-a-Maze » et l'incroyable « Endurance Thumb Wriestling ». Mais je sais que vous avez la classe et que vous vous tournerez spontanément vers le célèbre jeu de fléchettes à l'anglaise, le « Bristish Darts », également prévu dans la pochette-surprise de Jimmy White.
Et figurez-vous que Jimmy White Cueball World, outre le fait qu'il sorte aussi sur PlayStation, nous permettra de nous affronter en réseau local ou sur Internet. Un grand pas est franchi dans le milieu très fermé du snooker sur PC.

ianSolo





HEROES OF MIGHT AND MARKETING

Au grand jeu du « 3DO Studio a dit », on trouve, tous les deux ans, une nouvelle version de Heroes of Might and Magic, dotée d'un gameplay qui change peu à peu depuis 1991, date de sa sortie sur Mac sous le nom de King's Bounty. Comme lors de chaque nouvelle édition, des milliers de groupies attendent avidement les deux nouvelles options d'un jeu au principe rodé comme celui d'une Rolls. Dans sa quatrième édition, on aura droit à de nouveaux héros, 60 nouvelles créatures à découvrir dans 6 campagnes et 24 missions. Les héros posséderont aussi 48 professions et un nouveau système de compétences. J'en connais déjà qui sont à deux doigts de liquider leur PEL pour l'occasion.



Le site officiel se trouve au : www.3do.com/mightandmagic/heroes4/

il est 88 HeuRes 88

Avançant d'un petit bond dans la conquête de l'inutile, IBM et Citizen comptent bientôt sortir commercialement, au Japon du moins, la WatchPad, la première montre-ordinateur faisant tourner Linux. Cet objet, pesant 43 grammes et à porter au poignet, possède un petit écran à cristaux liquides en 320x240 qui, d'après ce qu'on voit sur la photo, pourra afficher une image de pingouin. L'appareil servira d'Assistant Digital Personnel. Mais je me demande s'il faudra se taper une recompilation de Kernel à chaque changement de l'heure de l'alarme.



Syndrome de Frankenstein

Un chercheur de l'université de Berkeley (Californie) a montré quelle stratégie peut utiliser un virus pour infecter l'ensemble du Net en quinze minutes. S'ils n'y avaient pas pensé par eux-mêmes, les hackers peuvent maintenant consulter ses travaux, librement disponibles sur le Net.

TELEX

Selon une étude menée en université (oui, aux États-Unis, évidemment), les femmes retiendraient, lors des cours, bien moins de choses que les hommes. Je ne sais pas si cette assertion machiste est crédible, mais ce qui est sûr, c'est qu'elles jouent moins bien à Doom.

S.W.I.N.E

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Fishtank Interactive

DÉVELOPPEUR
Fishtank Interactive

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2001

Non, ce jeu a beau mettre en scène une brochette de cochons affrontant du lapin, il n'est en rien une suite de Hogs of War (les Cochons de Guerre)… Dieu merci !
Oui, Dieu merci, parce que sur le coup, lorsqu'on a découvert S.W.I.N.E, on s'est dit de concert : « Hhhhoulà ! ça sent bon la suite daubique de Hogs of War ». Puis, la méfiance a vite fait place à la curiosité, voire à l'admiration devant les prouesses techniques et ludiques que nous balançait à la figure ce jeu de stratégie temps réel. Pour le background, c'est assez simple : une grosse armée de cochons (l'Armée Nationale Porcine), lourdement armée et blindée, envahit la nation des lapins (Carotland). Celle-ci, face à une telle armada, se voit contrainte de mener une guerre de rapidité et d'escarmouches visant à affaiblir autant le moral des porcins que leur bras armé. Voilà, c'est aussi simple que ça. Pour la circonstance, les gens de Fishtank nous ont préparé un petit jeu très sympathique (enfin, à la première prise en main), servi de surcroît par un moteur graphique aussi souple que les graphismes sont beaux. Bon, attention, sûrement pas de quoi tomber par terre d'évanouissement divin devant la Beauté même incarnée dans un jeu, mais suffisamment pour donner envie de jouer longtemps.
En matière de gameplay, le jeu nous permettra de jouer une campagne côté cochons ou côté lapins. Chacune des campagnes comporte une douzaine de missions, suffisamment longues pour garantir une bonne durée de vie.
On pourra alors compter sur une douzaine d'unités, toutes plus différentes les unes que les autres, chacune possédant des aptitudes particulières. Par exemple, certains tanks pourront se transformer en bunkers super résistants en s'enfouissant dans le sol; ou encore, les véhicules de commandement pourront demander un bombardement aérien. Toujours en matière de gameplay, on nous garantit une certaine continuité dans le jeu en pouvant, par exemple, reprendre certaines unités et en les faisant progresser, un peu à la manière du premier Battle Isle. Bien entendu, scénarios sous la pluie, nocturnes ou les deux à la fois sont prévus et il va sans dire que ces conditions joueront pas mal sur la précision des tirs de toutes les unités. Enfin, le jeu s'annonce très toonesque, puisqu'il balancera pas mal de dialogues à la con et de cinématiques débiles entre les missions. Notez que ce dernier point n'a pas pu être constaté pour le moment, la version que nous avons reçue étant en allemand… Et ayant eu une moyenne de 1 sur 20 en allemand pendant toute ma scolarité, les vannes dans la langue de Wagner ont furieusement tendance à m'échapper. Oui, ce sera jouable en réseau.

Pete Boule



Le moteur graphique nous permettra d'afficher de véritables petites villes dont chacun des bâtiments sera destructible.

On pourra acheter des unités, que ce soit entre chaque mission ou durant le jeu.

Le véhicule de commandement pourra demander un soutien aérien.



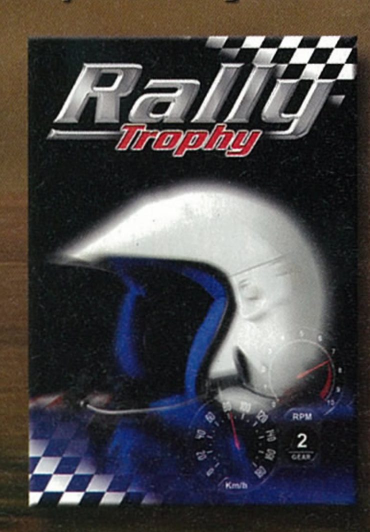
La gestion de la troisième dimension aura son importance si on veut se fabriquer quelques embuscades, ou encore allonger la portée de ses tirs.







Petits joueurs
s'abstenir !
"L'ensemble du jeu est tout bonnement hallucinant... le pilotage est un vrai bonheur, il procure des sensations rarement vues dans un jeu de ce genre."
Clubic.com
Le jeu de Rallye
le plus réaliste jamais créé.
• 11 voitures de légende à piloter
• Dommages en temps réel qui affectent votre conduite
• 42 circuits a travers le Kenya, la Russie, la Suisse, la Finlande,...
• Option multijoueurs réseau ou sur internet



Rally Trophy

Top départ :
le 28 novembre 2001
Rally Trophy
www.rallytrophy.com

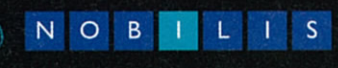


Bugbear



JoWooD
Productions





NOBILIS



En ce moment même, au Musée des Sciences de Londres, se déroule le prix Loebner. Cette compétition annuelle vise à récompenser le meilleur simulateur de conversation humaine. Comme chaque année, les programmes y subissent le célèbre test inventé, il y a un demi-siècle, par Alan Turing : des utilisateurs conversent pendant quelques minutes avec un interlocuteur « caché » derrière un ordinateur, et doivent déterminer s'il s'agit d'un humain ou d'un programme. Pour triompher du Test de Turing, un programme doit être identifié comme « interlocuteur humain » par 50 % au moins des testeurs. À ce jour, aucun programme n'a remporté le prix. Et pourtant, j'avais moi-même postulé l'année dernière, avec un petit soft de simulation de conversation avec ma mère qui n'était pas loin de la perfection :

Bot PEOPLE



User > Bonjour, de quoi voulez-vous parler ? MUM1.1 : Tu as maigri mon fils.
User > Combien font 2 + 2 ? MUM1.1 : Tu pourrais m'appeler plus souvent.
User > C'est n'importe quoi ce programme. MUM1.1 : J'ai préparé du couscous.

www.loebner.net

L'ANNÉE PROCHAINE à Evron-plage

Un petit secret de polichinelle vient d'être rendu public : le premier add-on payant d'Opération Flashpoint verra le jour. Il s'agit tout simplement d'une grosse campagne, à l'instar de celle du jeu de base, mais vue du côté soviétique. On y incarnera Dimitri Lukin, un bidasse emmené avec ses copains rebelles de l'Armée Rouge pour envahir l'archipel des îles d'Evron. Au menu : des rebondissements, du suspense, des soldats soviétiques nus et isolés gambadant au-delà des lignes ennemies à la recherche de leur bataillon. D'après les développeurs, nombre de missions utiliseront les tactiques de harcèlement de la guérilla. L'add-on est prévu pour décembre, ce qui n'est pas étonnant vu la simplicité et la profondeur peu commune de l'éditeur de niveaux (le même outil qu'utilisent les développeurs).



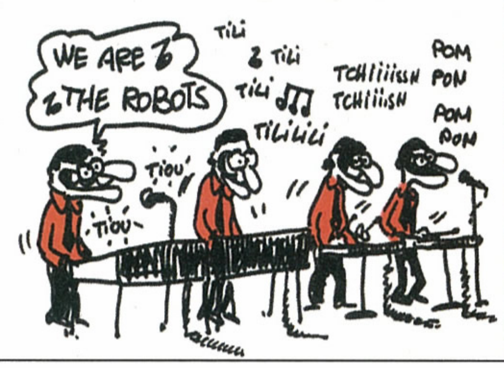
1 de plus

Codemasters était un des rares éditeurs à ne pas encore avoir de MMORPG dans ses cartons. Cette grossière erreur est réparée, puisqu'on nous annonce Dragon Empires, un jeu de rôle massivement multijoueur développé en interne dans les bureaux californiens de l'éditeur. Comme 99 % des titres de ce genre, il se déroulera dans un univers heroic-fantasy, et permettra aux milliers de joueurs simultanés de se battre, de socialiser, de commercer et de résoudre des quêtes pour monter en level. Y a-t-il quelque chose qui pourra démarquer Dragon Empires de la meute des MMORPG prévus pour la même période ? Bah, on le saura au second trimestre 2002, quand le jeu sortira.



RÉPLIQUONS ENSEMBLE

Un ancien test remis à la mode vient de ressurgir sur www.robohouse.com/myrobot/. Il vous permet tout simplement de révéler le type de robot qui sommeille en vous. Êtes-vous un Comptable avec un esprit de R2D2 qui ne demande qu'à développer son potentiel ? Ou un Vigile avec un ED-209 qui ne demande qu'à se lâcher en pleine action ? Moi (Arctor), j'ai découvert que j'étais un Maximilian (le robot du « Trou noir » de Disney). Certaines questions sont bien tordantes, comme celle-ci : « Savez-vous utiliser un pop-up menu ? », avec, pour y répondre, un pop-up menu avec la réponse « Oui » affichée par défaut.



La GameCube broute au démarrage

Lancement en demi-teinte pour la GameCube au Japon : Nintendo n'a pas réussi à vendre l'intégralité du stock disponible dès les premiers jours de commercialisation, comme cela se fait traditionnellement dans ce pays de cramés des jeux vidéo. Enfin bon, les deux tiers des 450 000 consoles sont partis, ce qui n'est tout de même pas si mal. Nintendo compte atteindre les 1,4 millions d'unités vendues d'ici la fin 2001 au Japon, ce qui, vu la qualité de la machine (que nous avons eu l'occasion de tripoter dans les bureaux de Joypad à l'autre bout du couloir), ne devrait pas être impossible. Rappelons que la sortie française de la console se fera au premier trimestre 2002.



Le cafard qui valait 30 millions

Ce cafard est le fleuron de la bionique nipponne : équipé d'un sac à dos d'un gramme bourré d'électronique, connecté à son système nerveux, l'insecte est commandé à distance. Le gouvernement japonais prend ces expériences très au sérieux et vient de gratifier l'équipe d'un budget de 30 millions de francs. Les chercheurs de l'université de Tokyo prévoient d'équiper ces cafards de caméras, de capteurs, et d'autres équipements comme de toutes petites gourdes remplies d'alcool pour secourir les gens perdus en montagne.

BALLISTICS

GENRE
Course futuriste

ÉDITEUR
THQ

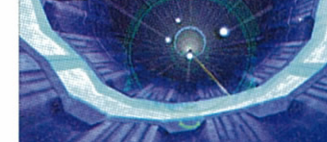
DÉVELOPPEUR
GRIN

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2001

Nous sommes en l'an 2090. Vous portez un slip en inox et des lunettes en kevlar. Ah ouais, c'est ça le futur les gars ! L'humanité vit dans une grande période de prospérité économique et tout va bien dans le meilleur des mondes. Mhhh... Du coup vous vous ennuyez grave de grave. Et ce soir, pour vous défouler, vous décidez de vous livrer au sport extrême à la mode : Ballistics.
À côté du Ballistic, les courses de Formule 1 de l'Antiquité font grave pitié. Imaginez un peu, un speeder avoisine les mach 3 en vitesse de pointe. Ah oui, j'oubliais de vous préciser, amis du passé, les speeders sont les motos high-tech qui disputent le Ballistic. Avant de monter dans un de ces engins, les pilotes enfilent une combinaison anti-G, histoire de garder l'unité biologique en un seul morceau. Les speeders foncent dans des tunnels cylindriques, suspendus dans un champ magnétique répulsif.
Évidemment, le métier de pilote de speeder a de gros avantages : la gloire et le pognon, par exemple. Parmi les inconvénients, on peut citer les impacts à grande vitesse contre les murs... Développé par les Suédois de GRIN, Ballistics est une course futuriste orientée arcade. On avait eu de bien beaux titres du genre WipEout à la grande époque de l'Atari ST. À la différence, plus récemment, on évolue dans un tuyau. Pour éviter les obstacles, il s'agira donc de monter sur les bords du tunnel. On trouve bien sûr différents accélérateurs et bonus disséminés le long du parcours. Ainsi qu'une horde de trois concurrents adverses, qui feront rien qu'à essayer de nous piquer le meilleur temps.
Ballistics proposera plusieurs modes de jeu, comme on pouvait s'y attendre : course solo, championnat, multijoueur. L'objectif, en championnat, étant d'arriver bien classé pour pouvoir disputer la course suivante et accéder aux ligues professionnelles. En championnat amateur, le champ magnétique est très puissant. Les pilotes ne sont pas détachés lorsqu'ils entrent en collision avec des obstacles ou prennent des virages trop rapidement. En ligue pro, c'est une autre affaire... Avec le pognon ramassé, vous pourrez vous faire plaisir chez l'équipementier speeder, en achetant tout plein de nouvelles pièces mécaniques pour optimiser votre engin : moteur, châssis, refroidisseur, bouclier
Côté réalisation, si votre carte vidéo est blonde à forte poitrine, ça devrait intéresser Ballistics. Comprenez que le bougre est conçu pour tourner sur de grosses configs matérielles. C'est en tout cas dans ces conditions que vous profiterez au mieux de la fluidité indispensable à ce genre de sport. Les environnements sont un brin claustro : on est enfermé dans un tuyau quand même !
Des fois, les tunnels passent à ciel ouvert et on découvre la toundra sibérienne ou la ville d'Houston du futur, qui ressemble au New York du « Cinquième élément »... Si on me demandait mon avis, je dirais que ça manque un peu de couleurs et où sont donc passés les bons vieux jeux d'arcade de ma jeunesse ? Mais on ne me demande pas mon avis, car haha ! ceci est une preview. Rendez-vous pour le test avec votre speeder pour en savoir plus sur Ballistics.

ianSolo







Seigneur, c'est un métier



Impressions Games et Sierra ont annoncé en fanfare le retour, sur nos moniteurs, de la série des Lord of the Realm. Le troisième épisode, dont la sortie devrait se faire à la fin 2002, nous permettra de revivre la vie trépidante d'un seigneur féodal, quelque part entre le IXe et le XIVe siècle. Au programme des distractions : construction de châteaux forts, gestion des terres du domaine, siège des places fortes ennemies, recrutement des chevaliers et des soldats, relation diplomatique avec l'Église, et même, lutte contre les épidémies de peste. Cela vous permettra de vous rendre compte que, contrairement à ce que les instituteurs vous ont raconté, les nobles travaillaient beaucoup à cette époque, contrairement aux serfs et aux paysans qui se la coulaient douce dans les champs et faisaient des misères aux gentils fonctionnaires venus encaisser la gabelle. Cela vous permettra aussi de découvrir le nouveau moteur 3D mis au point pour l'occasion, ainsi que le nouveau système de jeu qui se déroulera en temps réel, une première pour un Lord of the Realm.

Tout seul dans la salle

Dimensions Films, un gros studio hollywoodien connu pour quelques films d'auteur à la diffusion confidentielle comme « Scary Movie », « Existenz » ou « Spy Kids », vient de se gloutonner les droits d'adaptation cinématographique de Alone in the Dark, la célèbre série de jeux vidéo dont le quatrième épisode, développé par DarkWorks, est sorti il y a quelques mois. Le synopsis du film, qui devrait se classer dans la catégorie horreur/action, fait déjà frissonner. À vous de voir de quels types de frissons il s'agit, selon votre sensibilité : « Un couple d'enquêteurs spécialisés dans le supranaturel débarque sur une île peuplée de créatures démoniaques tapies dans l'ombre. »

Xcouacs

On ne peut pas dire que le lancement de la Xbox se fasse dans le calme et la sérénité pour Microsoft. Des problèmes au niveau de la chaîne de production - les cartes mère, d'après la rumeur - vont en effet réduire le nombre d'unités disponibles lors du lancement ricain de la console, le 15 novembre. Les pontes de Redmond sont certains qu'ils ne pourront pas aligner les 600 000 ou 800 000 consoles prévues, mais ils comptent bien cravacher les ouvriers qui assemblent les consoles au Mexique ou en Asie pour atteindre malgré tout leurs objectifs, c'est-à-dire un bon million de machines vendues d'ici la fin de l'année. Dans la série des couacs, signalons aussi qu'au dernier moment, Microsoft a renoncé à faire passer le disque dur interne de la machine de 8 à 10 Go. Manque de bol, le magazine Xbox officiel ricain était déjà parti sous presse, et parle donc à longueur de pages des 10 Go de stockage de la console...

Le retour des ouarlaurdes

Banane en bandoulière, le bon TBF me demande de vous signaler que Warlords Battlecry II a été officiellement annoncé par les Australiens de SSG. Là, pendant que je vous écris, il est en train de me faire l'historique complet du premier épisode et du studio de développement, et je fais semblant de l'écouter. Parfois, je capte des passages comme « fondé en 1642 » ou « d'ailleurs, il y avait un léger bug à la mission 315 en Very Hard », mais en fait, je tape sur mon clavier en camouflant mes mouvements de doigts. Ah, attendez, il me parle du jeu là, je note en vrac : 12 espèces, 20 classes de persos, plus de 100 sorts, 140 unités, I.A. perfectionnée. Ça y est, il sort du bureau, je crois qu'il retourne sur son PC pour terminer Deus Ex en mode Realistic, en utilisant uniquement le spray à poivre. Bon. À part ça, Warlords Battlecry II sera un jeu de stratégie temps réel à l'ambiance heroic-fantasy, dans le tonneau de son grand frère, avec des graphismes en 2D, ma foi bien mignons. Il devrait sortir quelque part en 2002.

Vers le début de l'année, on vous avait déjà signalé la prochaine parution d'un Simon 3D édité par Microprose. Entre-temps, la société s'est fait racheter, les requins se sont entre-dévorés et notre pauvre Simon s'est perdu.
Le jeu pratiquement finalisé a disparu dans des méandres mystérieux. Plus aucune nouvelle, rien. Il semble bien que le développeur ait décidé de prendre les choses en main pour enfin sortir son bébé. Ainsi, après on ne sait combien d'écueils, on peut vous annoncer, pour de bon, l'arrivée prochaine de notre sorcier préféré (le prend pas mal jeune Harry P. !, ndrc).
Ce troisième épisode vous conduira dans un monde moderne, humoristique, où Simon reprendra le parcours de ses aventures là où elles s'étaient arrêtées en 95 : dans un corps sans âme. Vous retrouverez tous ses joyeux compagnons : le magicien Calypso, la charmante Alix et le bien nommé Sordid qui n'a pas encore dit son dernier mot. Une fois encore, on vous demandera de vaincre des monstres terribles, de résoudre des énigmes stupides et de discuter avec de non moins stupides personnages. Un vrai bonheur pour les fans de séries.

Kika





De nombreux personnages interviendront dans votre quête. Parfois sympathiques, d'autres fois horripilants, ils vous demanderont souvent de prouver votre supériorité.



SIMON THE SORCERER 3D

GENRE
Aventure

ÉDITEUR
Headfirst Productions

DÉVELOPPEUR
Headfirst Productions

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2001





Vos voyages vous conduiront à de charmantes rencontres qui ne désireront qu'être secourues par un homme fort.







Les dragons semblent impressionnants, mais il suffit d'être plus malin qu'eux pour échapper à leur haleine soufrée.

Comme dans la vraie vie

Une suite de quatre interviews données par le site voodooextreme (www.voodooextreme.com/games/interviews/civ3/) nous en apprend un peu plus sur les changements de gameplay de cette suite du titre mythique.
Sid Meier : *« Le mode solo a toujours été prépondérant sur Civilization. Nous travaillons sur des concepts multijoueurs qui rendront le mode réseau pour ce jeu au tour par tour vraiment fun. (...) Le concept des territoires représente des étendues de terrains dominées par une civilisation. C'est une zone sur laquelle l'ennemi ne peut pas construire des villes ou des routes, et un endroit d'où il peut être mis à la porte à tout moment. »*
Les merveilles du monde ont aussi été remodelées pour que tous puissent avoir un accès aux technologies qu'elles offrent. C'est le cas du projet Manhattan, qui ne donnera plus automatiquement l'arme atomique à toutes les civilisations. Les petits pays insignifiants seront, comme de vilains jaloux, obligés de la construire par leurs propres moyens.

Mac OS X
la patience récompensée

Patché en version 10.1, Mac OS X est vraiment méconnaissable : fini les longs moments d'introspection métaphysique que s'accordait de temps en temps le processeur au beau milieu d'un calcul. La réduction des fenêtres est enfin fluide. Les raccourcis clavier sont enfin configurables. Il y a enfin un indicateur de batterie pour les utilisateurs de portables. Et on peut enfin régler le son directement depuis le bureau sans aller se perdre dans les menus. Voici donc enfin le successeur tant attendu au système 7.1. Finalement, ça valait le coup d'attendre, et ces sept années sont vite passées.

Le retour du jeu auto-édité



Vous avez remarqué que, depuis un peu plus d'un an, je vous parle de temps en temps des aventures de Derek Smart et de son jeu Battlecruiser Millennium. Pour vous résumer brièvement, le gars, déçu par son éditeur, a récupéré les droits de son dernier titre commercialisé (Battlecruiser 3000AD) et l'a proposé en freeware partout sur le Net. Depuis cette époque (1998), il s'est mis à bûcher comme un fou dans son coin sur Millennium. Il s'agit d'un jeu aux spécificités incroyables sur le papier, qui, au vu des derniers screenshots, semblent être devenues réalité. Le jeu est un mix entre Elite, Space Vikings, un FPS et un jeu de stratégie se déroulant dans un univers immense conçu d'un seul tenant. On peut atterrir sur une planète X, se balader en marchant sur son vaisseau d'un kilomètre de long, bombarder des villes, devenir le roi de l'univers. En attendant d'y jouer (rien n'est moins sûr, puisque le seul moyen de se le procurer se fait via l'auteur par Internet), voici quelques images significatives.
Pour en voir bien d'autres : www.3000ad.com/shots/bcmshots3.shtml.



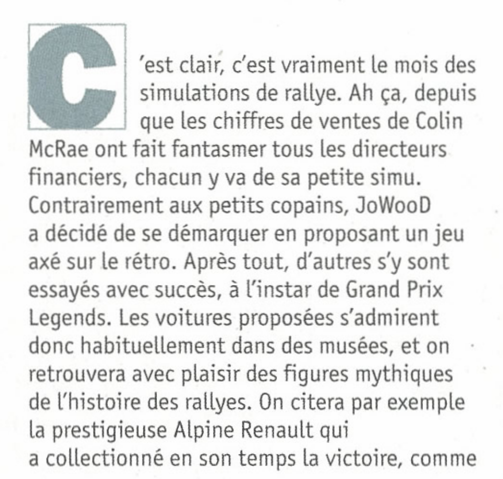
Le retour du chevalier NOIR

Microsoft vient de se fendre d'une nouvelle page consacrée à Mechwarrior IV, qui fait figure de parent faiblard dans la grande saga des robots géants. Pourtant, le jeu réseau promet d'être intéressant, et son extension, Black Knight, s'annonce d'ores et déjà comme bien sympatoche, avec 5 nouveaux Mechwarriors, 5 nouveaux modes multijoueurs, l'accès au « marché noir » pour s'acheter du matos ou jouer à la marchande, 6 nouveaux ennemis, et une campagne dynamique. Le site se trouve au www.microsoft.com/games/mw4_blackknight/

RALLY TROPHY



Déjà que les minis sont tape-cul à l'origine ; en version compétition, ça doit être l'enfer.



C'est clair, c'est vraiment le mois des simulations de rallye. Ah ça, depuis que les chiffres de ventes de Colin McRae ont fait fantasmer tous les directeurs financiers, chacun y va de sa petite simu. Contrairement aux petits copains, JoWooD a décidé de se démarquer en proposant un jeu axé sur le rétro. Après tout, d'autres s'y sont essayés avec succès, à l'instar de Grand Prix Legends. Les voitures proposées s'admirent donc habituellement dans des musées, et on retrouvera avec plaisir des figures mythiques de l'histoire des rallyes. On citera par exemple la prestigieuse Alpine Renault qui a collectionné en son temps la victoire, comme d'autres, les frais d'agios. En ce qui concerne les environnements proposés, vous visiterez les contrées de Russie, de Finlande, du Kenya, de Suisse ou encore de Suède. Bien évidemment, diverses conditions de piste seront proposées : du verglas au gravier en passant par la terre ou l'asphalte. Les déformations seront également de la partie, mais dans la version que nous avons reçue, les dégâts n'entraînaient pas de préjudices mécaniques. Enfin, l'approche du jeu sera, à vue de nez, à mi-chemin entre la simu et l'arcade, et cela en raison d'une grande tendance des voitures à glisser un poil exagérément. Bon, eh bien on sera fixé le mois prochain. Mon Dieu, combien de fois ai-je écrit cette phrase...

Fishbone



GENRE
Simu de rallye rétro

ÉDITEUR
JoWooD Productions

DÉVELOPPEUR
BugBear

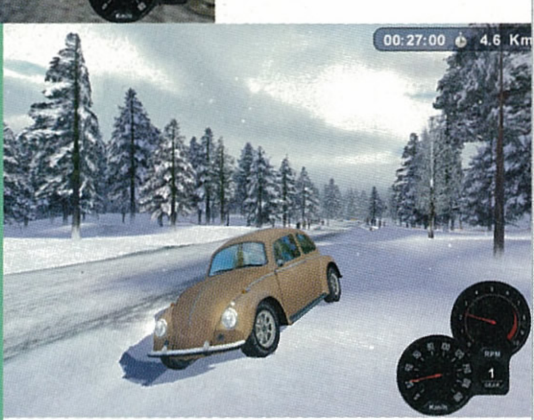
SORTIE PRÉVUE
Décembre 2001





L'Alpine Renault : une sacrée gueule...







Les pingouins dans l'espaaaace

Petite merveille développée en Shockwave, Spaced Pinguin est un jeu web gratuit que je gratifierais volontiers d'un Megastar. But du jeu : aider un pingouin perdu dans l'espace à regagner son vaisseau. Ne le manquez sous aucun prétexte, d'autant qu'il est particulièrement léger à télécharger.
www.bigidea.com/penguins/kids/k_spacedpenguin.htm

Le trop pire scénario



Hop, un truc exclusivement online de plus à mettre dans notre petite besace de jeux en développement. Venue tout droit des forêts tropicales de Suède, l'équipe de Moosehill Production bosse actuellement sur Worst Case Scenario, un jeu de stratégie au tour par tour dans la veine de Jagged Alliance ou de X-Com. Afin de régler de manière définitive les éventuels problèmes d'Intelligence Artificielle, ces développeurs ont carrément choisi de ne pas s'en occuper et de faire du jeu un titre uniquement multijoueur. C'est sûr que les humains, c'est moins difficile à programmer au niveau I.A. Deux à huit gaillards pourront donc s'amuser à la guerre simultanément via Internet, aux commandes d'escouades de soldats qui s'affronteront dans des décors 3D au look réaliste. Worst Case Scenario est annoncé pour 2003, et une version jouable sera présentée à la presse dans quelques mois, lors du prochain E3.

Encouragement à la *paresse*

Les feignasses qui n'ont jamais eu le courage de se mettre au C++ et aux subtilités mathématiques du calcul matriciel vont pouvoir se réjouir : Focus Home Interactive a sorti, courant octobre, 3D Games Creator, une application qui permet de créer ses propres jeux 3D sans avoir à se transmuter en petit clone autiste de John Carmack. On nous raconte que tous les styles de jeu sont réalisables, du shooter au RPG, sans avoir à se taper des millions de lignes de code. Toutefois, il est fort peu probable que le prochain Deus Ex soit développé avec cet outil.

Drame de la mondialisation

On vient d'apprendre que plus de 400 pigeons voyageurs allaient perdre leur job à cause de la forte croissance d'Internet et des e-mails en Inde. Les oiseaux, qui étaient les employés d'« Orissa State Pigeons Service » portaient des messages aux districts éloignés du pays. Désormais, la compagnie n'aura plus besoin que de 200 de ces oiseaux sur les 600 qu'elle utilisait précédemment. Tout fier, le porte-parole de la société a annoncé : « En mettant ces pigeons à la retraite, nous allons économiser à peu près 800 000 francs par an. » (Les volatiles semblent avoir négocié des conventions collectives particulièrement avantageuses.) Les 400 pigeons ainsi privés d'emploi toucheront des indemnités calculées au prorata de leurs années de présence converties en miettes de pain.



Si vous avez connu l'ère préglaciaire du jeu vidéo, vous vous souvenez peut-être d'une simulation d'industrie automobile de chez Impressions répondant au doux nom de Detroit. Les Allemands de Fishtank Interactive reprennent aujourd'hui le flambeau avec Car Tycoon. Dans ce jeu de stratégie économique, on pourra en effet incarner un magnat de l'automobile, avec plein d'usines et un gros cigare. Car Tycoon se déroule aux États-Unis, le temple de la bagnole s'il en est. La simulation démarre dans les années 50, à une époque où les voitures sont girondes et la production florissante. Le jeu couvre une période allant de 1950 à 2006. Pendant ce demi-siècle d'évolution technologique, le joueur verra donc défiler près de 96 modèles de véhicules différents. Cela va de la voiture de sport à la berline familiale en passant par les cabriolets et autres pickups. On devrait être impliqué dans tous les stades de la conception. Notre magnat de l'automobile n'aura pas un instant pour souffler : il développera, dessinera, produira et distribuera ses petites autos. Il faudra, pour ce faire, agrandir et moderniser l'entreprise léguée par l'oncle Rockfeller. Le but de la partie est bien sûr de devenir leader de la construction automobile, et ce sur plusieurs marchés. Car Tycoon proposera vingt-cinq scénarios avec des objectifs variés. On aura également la possibilité de jouer une partie sans fin, où seul compte le score.
La simulation semble assez poussée, à la manière de Detroit, puisqu'on devra prendre en compte la demande, les goûts des habitants, la concurrence, la situation économique, les disponibilités en matières premières et en machines, et les possibilités techniques de l'époque. Oui, ça fait un bon paquet de paramètres à manipuler pour l'amateur de jeux de gestion. Question réalisation, Car Tycoon fait appel à un moteur 2D en isométrique. Un choix classique mais sage pour une simulation économique. Les cartes sont assez détaillées, avec des petites animations sympathiques : transport des matières premières et véhicules, voitures en réparation dans les garages, attentes aux stations-service, etc. Bref, si votre truc est de fabriquer des 'ouatures plutôt que de les conduire à fond les gamelles, Car Tycoon est prévu pour bientôt, genre pour Noël.

iansolo

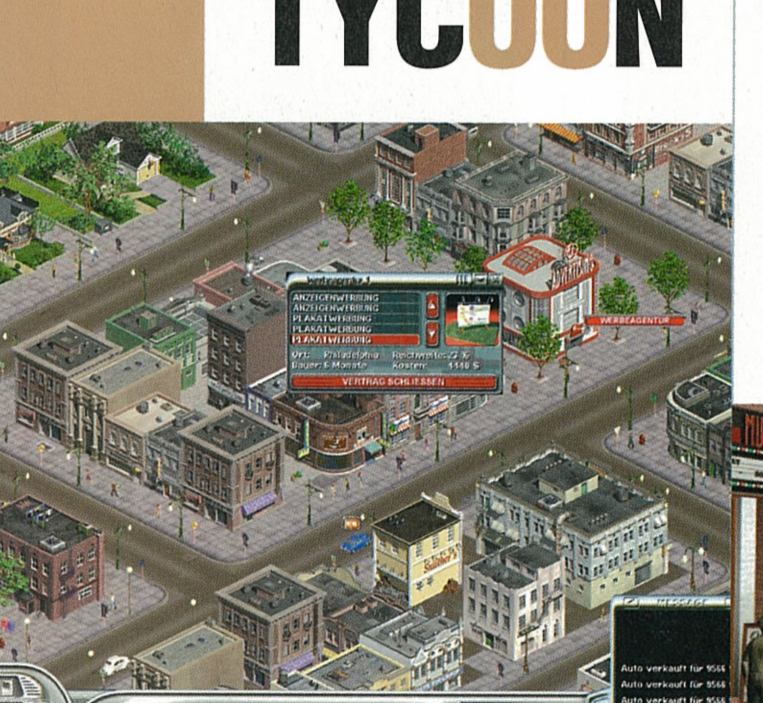
GENRE
Gestion/stratégie

ÉDITEUR
Fishtank Interactive

DÉVELOPPEUR
Fishtank Interactive

SORTIE PRÉVUE
Décembre 2001

CAR TYCOON









on y croit

J'ai une mauvaise nouvelle pour ceux qui attendent Warcraft III : le jeu est repoussé à octobre 2008. Blizzard a décidé d'en reprendre le développement à partir de zéro et de le programmer intégralement en Visual Basic. Ou en Java, ils hésitent encore. En même temps que la version PC, devrait sortir une version WAP, et le jeu sera livré en bundle avec une mèche de cheveux de Bill Roper, ainsi qu'un authentique crâne d'orc en plastique moulé. Enfin, on nous ann... OK, vous n'y avez pas cru. Bon. À l'heure où vous lirez ces lignes, Warcraft III devrait être passé en version bêta. Cela pourrait signifier que la dernière date de sortie annoncée par Blizzard, à savoir le premier semestre 2002, a des chances d'être respectée.

On prend LES MÊMES...

Faisons une expérience amusante : allez sur votre browser (Internet, le browser) et tapez www.monkeystone.com. Et voilà : comme par magie, vous vous retrouvez sur le site plein de vide de la nouvelle boîte de John Romero. Un excellent article de stomped.com nous en apprend plus long que cette page officielle. Après que Ionstorm Dallas a clamsé (sans trop de regrets, vu les Daikatana et autres Anachronox), Romero confirme l'adage « On ne change pas une équipe qui perd », puisqu'on retrouve Tom Hall (Anna-kronox), Steevie « Killkreek » Case (ex de Romero et ex-vache laitière de Playboy à ses heures), ainsi que Lucas Davis (ex de personne). Leur premier jeu, une sorte de Paperboy de l'espace, sortira sur Pocket PC (on revient sur ses grandes ambitions de domination mondiale). La boîte compte aussi se mettre à la Game Boy Advance.



MÉLANge des GENREs

The Underworld : Crime Does Not Pay sera le prochain jeu de Phenix Entertainment, un développeur qui crèche en Caroline du Sud. Le gameplay semble potentiellement intéressant, puisqu'il mélangera le shoot et la stratégie temps réel. La stratégie, ce sera lorsqu'on devra, en tant que chef d'un groupe mafieux, étendre son emprise sur la ville en installant des machines à sous ou en organisant le racket. Le shoot, ce sera pour les parties action, quand on enverra par exemple ses lieutenants dessouder quelques rivaux, comme cela se pratique paraît-il beaucoup dans ce milieu. The Underworld n'a pas encore de date de sortie, mais il y a déjà quelques screenshots, que ces êtres étranges et mystérieux, qu'on appelle les maquettistes, auront sûrement la bonté de placarder quelque part à côté de ce texte.





Le laboratoire du chérubin se cache au fond du jardin, sous l'aspect innocent d'une vulgaire cabane de bois.

> Genre : Aventure
> Éditeur : THQ
> Développeur : Human Soft
> Sortie : décembre 2001

Jimmy Neutron

Jimmy Neutron est un enfant surdoué, un génie en herbe qui invente aussi vite qu'il respire une tonne de gadgets. Il a lui-même créé son chien robot Goddard et, tandis que ses camarades jouent dans la cour de récréation de l'école, il s'éclipse dans son laboratoire pour construire mille et une machines étonnantes. Mais parfois, ses expériences ratent et il doit se dépêcher d'en faire disparaître les traces avant que ses parents ne s'en aperçoivent.
Inspiré du film d'animation en images de synthèse du même nom qui devrait sortir en février 2002, le scénario promet de nous offrir une aventure loufoque, dans un univers très imagé. Grâce à Jimmy, vous découvrirez six niveaux entièrement en 3D qui vous conduiront à travers le monde familier d'un jeune enfant à la poursuite d'extraterrestres malveillants. Pour parvenir à les maîtriser et à sauver vos amis, vous serez obligé de résoudre de nombreux problèmes grâce à vos inventions et à votre esprit particulièrement éclairé. Enfin ça, il faudra le prouver quand vous ferez face aux puzzles que l'on vous soumettra.

Kika

Le décor sera particulièrement soigné, avec des effets de lumière et des mélanges de couleurs plutôt spéciaux.



La chambre du petit génie : combien de parents aimeraient voir la table des éléments périodiques de Mendeleïev affichée au mur de leur rejeton ?



Dites-nous Tout...

et gagnez le jeu de votre choix

Un sondage lecteurs, c'est du bonheur. On coche plein de croix pour donner son avis sur le mag', frimer en étalant sa configuration et expliquer combien de Kinder Bueno on mange par mois. À Joy, on va pouvoir payer des gens pour saisir ces petites croix dans un logiciel, tirer votre profil et, surtout, surtout faire un magazine correspondant mieux à vos attentes. Et, parce qu'un bonheur n'arrive jamais seul, ***cinq d'entre vous, tirés au sort, gagneront le jeu de leur choix.*** *Elle est pas belle, la vie ?*

VOUS ET JOYSTICK

1 Depuis quand lisez-vous Joystick ?
☐ Moins d'un an
☐ Depuis 1 à 2 ans
☐ Depuis 3 à 4 ans
☐ Depuis plus de 4 ans
☐ Depuis sa création

2 À quelle fréquence lisez-vous Joystick ?
☐ Tous les mois
☐ Moins de 6 fois par an
☐ 6 à 10 fois par an
☐ C'est la première fois (Hello !)

3 En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Joystick ?
☐ Aucune
☐ Une
☐ Deux
☐ Trois ou plus

4 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous à Joystick ?
.../20

5 Par rapport à il y a un an, lisez-vous Joystick
☐ Avec plus d'intérêt
☐ Avec autant d'intérêt
☐ Avec moins d'intérêt

6 Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de Joystick ?
☐ Je suis abonné
☐ Je l'ai acheté chez mon marchand de journaux
☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
☐ Un ami me l'a prêté ou donné
☐ D'une autre façon

7 Ce numéro de Joystick, vous l'avez :
☐ Lu en entier ou presque
☐ Lu en partie
☐ Survolé
☐ Pas lu

8 Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de Joystick ?

Vous avez lu	En entier	En partie	Survolé	Pas lu	Note
Sommaire CD	☐	☐	☐	☐	.../20
Patches	☐	☐	☐	☐	.../20
Courrier des lecteurs	☐	☐	☐	☐	.../20
Le jeu de la couv'	☐	☐	☐	☐	.../20
News	☐	☐	☐	☐	.../20
News jeu	☐	☐	☐	☐	.../20
Quoi de neuf ?	☐	☐	☐	☐	.../20
Reportage	☐	☐	☐	☐	.../20
Test	☐	☐	☐	☐	.../20
Tests brefs	☐	☐	☐	☐	.../20
News Matos	☐	☐	☐	☐	.../20
Dossier Matos	☐	☐	☐	☐	.../20
Test Matos	☐	☐	☐	☐	.../20
Top Hard	☐	☐	☐	☐	.../20
Delco	☐	☐	☐	☐	.../20
Réseau	☐	☐	☐	☐	.../20
Dossier thématique	☐	☐	☐	☐	.../20
Bêta-version	☐	☐	☐	☐	.../20
Budget	☐	☐	☐	☐	.../20
Utilitaires	☐	☐	☐	☐	.../20
Top rédac'	☐	☐	☐	☐	.../20
Lexique	☐	☐	☐	☐	.../20

9 Trouvez-vous que les notes des tests de Joystick sont
☐ Trop dures
☐ Trop cool
☐ Juste comme il faut, pile-poil

10 En général, êtes-vous d'accord avec les tests de Joystick ?
☐ Oui, toujours
☐ Oui à 80 %
☐ Une fois sur deux
☐ Rarement

11 Trouvez-vous que l'information donnée par Joystick est
☐ Fiable
☐ Peu fiable

12 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous aux CD-Rom de Joystick ?
.../20

13 Comment trouvez-vous l'interface ?
☐ Bien
☐ Mauvaise
☐ Je ne l'utilise pas

14 En général, éprouvez-vous des difficultés à utiliser les CD-Rom de Joystick ?
☐ oui
☐ non

15 Que pensez-vous des différentes rubriques des CD-Rom de ce numéro ?

J'aime	Beaucoup	Peu	Pas du tout
Démos	☐	☐	☐
Patches	☐	☐	☐
Pharmacie	☐	☐	☐
Communication	☐	☐	☐
Graphisme	☐	☐	☐
Audio	☐	☐	☐
Utilitaires	☐	☐	☐
Jeux	☐	☐	☐
Drivers	☐	☐	☐

16 Souhaitez-vous que les 2 CD-Rom soient remplacés par un DVD-Rom ?
☐ Oui
☐ Non

17 Souhaitez-vous voir Joystick couvrir régulièrement l'actualité Xbox (news, tests...)
☐ Oui
☐ Non

18 En général, trouvez-vous que les solutions données par le supplément Soluces sont
☐ Fiables
☐ Peu fiables

19 Vous vous connectez sur le 3615 Joystick
☐ Souvent
☐ Parfois
☐ Jamais
Note .../20

20 Vous vous connectez sur le 3615 Cheat
☐ Souvent
☐ Parfois
☐ Jamais
Note .../20

21 En matière de jeux vidéo, qu'espérez-vous trouver sur minitel ?
☐ Des soluces et astuces
☐ Des infos
☐ Des concours
☐ Vous n'allez pas sur minitel

22 Allez-vous sur le Web Joystick (www.joystick.fr)
☐ Plus d'une fois par jour
☐ Une fois par jour
☐ 2 à 3 fois par semaine
☐ Une fois par semaine
☐ Moins souvent
☐ Jamais

23 Quelles sont vos rubriques préférées sur le Web Joystick ?

J'aime	Beaucoup	Un peu	Pas du tout	Je ne connais pas
News	☐	☐	☐	☐
Actus	☐	☐	☐	☐
Dossiers	☐	☐	☐	☐
Downloads	☐	☐	☐	☐
Forums & Chats	☐	☐	☐	☐
Serveur de jeux multijoueurs	☐	☐	☐	☐
Concours	☐	☐	☐	☐

VOTRE ÉQUIPEMENT

24 Quelle est votre configuration ?
☐ Pentium II
☐ Pentium III - de 800 MHz
☐ Pentium III 800 et +
☐ Pentium 4
☐ Duron - de 800 MHz
☐ Duron 800 et +
☐ Athlon - de 800 MHz
☐ Athlon 800 et +
☐ Celeron I ou II 800
☐ Celeron II 800 et +
☐ Autre

25 Quelle configuration comptez-vous acquérir dans les six mois ?
☐ Pentium 4
☐ Duron 1 Go
☐ Celeron 1 Go
☐ Athlon XP
☐ Autre
☐ Aucune

26 Votre PC est de marque
☐ Compaq
☐ HP
☐ Dell
☐ Packard Bell
☐ Continental Edison
☐ IBM
☐ Nec
☐ Gateway
☐ Fujitsu Siemens
☐ Sans marque (assembleur)

27 Il a été acheté
☐ Dans une chaîne spécialisée (Fnac...)
☐ Dans une boutique spécialisée
☐ En hypermarché
☐ D'occasion
☐ Sur le Web
☐ Autre

28 À quelle fréquence remplacez-vous complètement votre configuration ?
☐ Plusieurs fois par an
☐ Tous les ans
☐ Tous les 2 ans
☐ Tous les 3 ans
☐ Moins souvent
☐ Jamais : j'upgrade par petites touches

29 Quelle est la mémoire vive actuelle de votre ordinateur ?
☐ 64 Mo
☐ 128 Mo
☐ 256 Mo ou +

30 Vous possédez un écran
☐ 15 pouces
☐ 17 pouces
☐ 19 ou +
☐ Écran TFT

31 Quel système d'exploitation utilisez-vous ?
- Windows 98
- Windows XP
- Windows Millenium
- Linux
- Windows 2000
- Autre

32 Quelle carte 3D possédez-vous ?
- 3dfx Voodoo 2 ou 3
- 3dfx Voodoo 4 ou 5
- ATI Rage 128 ou 128 Pro
- Nvidia Riva TNT 2 (M64, Pro et Ultra)
- Nvidia GeForce, SDR/DDR
- Nvidia GeForce 2 GTS/Pro
- Nvidia GeForce 2 MX (MX 200/MX 400)
- Nvidia GeForce 2 Ultra
- Nvidia GeForce 3
- ATI Radeon SDR/DDR
- Kyro II (3D Prophet 4500 ou autre)
- Autre (Matrox, Kyro I, Riva, TNT, etc.)

33 Quelle carte 3D comptez-vous acquérir dans les six prochains mois ?
- ATI Radeon 7500
- Nvidia GeForce 3 Titanium 200
- ATI Radeon 8500
- Nvidia GeForce 3 Titanium 500

34 En ce qui concerne le hardware :

	Vous possédez	Vous comptez acquérir
Graveur de CD-Rom	☐	☐
Lecteur de DVD-Rom	☐	☐

35 Utilisez-vous votre lecteur de DVD-Rom pour regarder des films ?
- Oui
- Non

36 Possédez-vous une connexion Internet ? (plusieurs réponses possibles)
- Oui chez moi
- Non
- Oui à mon travail (ou à ma fac...)

37 Comment vous connectez-vous à Internet ?
- Modem RTC
- ADSL
- Numeris
- Autre
- Câble
- Je prévois de m'équiper en câble dans les 6 prochains mois
- Je prévois de m'équiper en ADSL dans les 6 prochains mois

38 Si vous êtes connecté à Internet, quel est votre provider ?
- AOL
- Club Internet
- Infonie
- Wanadoo
- Noos
- Free
- Netup
- Liberty Surf
- M6 Net
- Autre

39 Jouez-vous en réseau ?
- Oui chez moi, en réseau local
- Oui chez moi, par Internet
- Oui dans une salle de jeux, en réseau
- Non

40 Êtes-vous abonné à un jeu persistant ? (plusieurs réponses possibles)
- Ultima Online
- Everquest
- Asheron's Call
- Anarchy Online
- Mankind
- 4e Prophétie
- Non, mais je m'y intéresse
- Autre
- Non ça ne m'intéresse pas

41 Achetez-vous en ligne ?

	Parfois	Souvent	Jamais
Jeux	☐	☐	☐
DVD	☐	☐	☐
CD audio	☐	☐	☐
Livres	☐	☐	☐
Autres	☐	☐	☐

42 Vous utilisez régulièrement, en plus de votre PC...
- Une PlayStation/PSone
- Une Dreamcast
- Une PlayStation 2
- Une Nintendo 64
- Une Game Boy Advance
- Une GameCube d'import

43 Vous projetez d'acquérir
- Une PlayStation 2
- Une Dreamcast
- Une Game Boy Advance
- Autre
- Une GameCube
- Aucune console
- Une Xbox

VOS LOISIRS

44 Combien de jeux PC possédez-vous ?

----

45 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

----

46 Quels types de jeux préférez-vous ?
- Jeu d'aventure (Monkey Island, Stupid Invaders...)
- Jeu de rôle (Baldur's Gate...)
- Stratégie en temps réel (Starcraft, Age of Empires...)
- Tactique/action (Commandos, Rogue Spear...)
- Course (F1 Racing Championship, Colin McRae...)
- Quake-like (Half-Life, Wolfenstein...)
- Simulation de vol (Fly!, Flight Simulator...)
- Simulation sportive (FIFA...)
- Jeu de plate-forme (Evil Twin...)
- Jeu massivement multijoueur online

47 À quelle fréquence achetez-vous des jeux ?
- Au moins une fois par semaine
- Au moins une fois par mois
- Au moins une fois tous les deux mois
- Au moins une fois tous les trois mois
- Moins souvent

48 Quel budget consacrez-vous chaque mois à votre micro (accessoires, jeux, mags...) ?
- Moins de 100 F
- De 500 à 1 000 F
- De 100 à 200 F
- Plus de 1 000 F
- De 200 à 500 F

49 Achetez-vous des jeux en « Budget » (de 50 à 150 F) ?
- Souvent
- Parfois
- Jamais

50 Lisez-vous régulièrement les magazines suivants ? Si oui, donnez votre note de satisfaction.

	Régulièrement	Occasionnellement	Non ou presque pas	Note
Gen 4 PC	☐	☐	☐	.../20
PC Jeux	☐	☐	☐	.../20
PC Team	☐	☐	☐	.../20
PC Fun	☐	☐	☐	.../20
Login	☐	☐	☐	.../20
Micro Sim	☐	☐	☐	.../20
Casus Belli	☐	☐	☐	.../20
SVM	☐	☐	☐	.../20
L'OI	☐	☐	☐	.../20
PC Expert	☐	☐	☐	.../20
PC Direct	☐	☐	☐	.../20
Micro Hebdo	☐	☐	☐	.../20
Web Magazine	☐	☐	☐	.../20
Joypad	☐	☐	☐	.../20
PlayStation 2 Mag.	☐	☐	☐	.../20

51 Sur Internet, vous allez sur les sites suivants :

	Régulièrement	Occasionnellement	Pas depuis 1 an	Note
joystick.fr	☐	☐	☐	.../20
jeuxvideo.com	☐	☐	☐	.../20
overgame.com	☐	☐	☐	.../20
gamedata.com	☐	☐	☐	.../20
gamespot.fr	☐	☐	☐	.../20
goa.fr	☐	☐	☐	.../20
flipside.fr	☐	☐	☐	.../20
zonejeux.fr	☐	☐	☐	.../20
gameloft.com	☐	☐	☐	.../20
gamekult.com	☐	☐	☐	.../20
gameone.com	☐	☐	☐	.../20
gamelog.com	☐	☐	☐	.../20
halflifefusion.com	☐	☐	☐	.../20
hardware.fr	☐	☐	☐	.../20

52 Vous allez au cinéma
- Moins d'une fois par mois
- 2 à 4 fois par mois
- 1 fois par mois
- Plus de 4 fois par mois

53 Vous possédez un téléphone mobile
- Bouygues Telecom
- Mobicarte
- Orange
- SFR La carte
- SFR
- Pas de téléphone mobile
- Nomad

54 Quel équipement possédez-vous ?
- Chaîne hi-fi
- Télévision 16/9
- Home Theater
- Magnétoscope
- Canal Satellite
- TPS
- Câble
- Lecteur DVD de salon
- Lecteur Mini-Disc
- Lecteur MP3
- PDM

55 Combien de temps passez-vous par semaine devant la télévision (hors console de jeu) ?
- 1 heure à 10 heures
- Plus de 20 heures
- 10 à 20 heures

56 Regardez-vous la chaîne « Game One » ?
- Oui, souvent
- Parfois
- Jamais

57 Depuis que vous jouez, vous avez plutôt diminué le temps consacré à
- La télévision
- Le sport
- Le cinéma
- Les sorties
- La lecture

QUI ÊTES-VOUS ?

58 Vous êtes
- Un homme
- Une femme

59 Quel âge avez-vous ?
- Moins de 15 ans
- De 21 à 24 ans
- De 15 à 17 ans
- De 25 à 34 ans
- De 18 à 20 ans
- Plus de 35 ans

60 Vous avez encore des choses à nous dire ? Du bien ? Du mal ? N'hésitez pas à joindre vos commentaires à cette enquête.

Ben, voilà , vous n'avez qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir :

Nom --

Prénom --

Rue --

Ville --

Code postal --

Jeu que vous souhaitez recevoir : --

Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à :

ENQUÊTE JOYSTICK
DOUBLE PRÉCISION
74, rue du Château
92100 BOULOGNE




Repoussage

Warrior Kings nous avait bien plu la dernière fois que nous l'avions vu tourner, en septembre dernier à l'ECTS. Malheureusement, il ne devrait pas sortir à la fin 2001 comme prévu initialement. Le jeu de stratégie temps réel médiéval de Black Cactus a en effet été repoussé de quelques mois. Il est désormais annoncé pour le 7 février 2002 en France. Raison officielle du retard : le code réseau a encore besoin de quelques coups de truelle pour être parfaitement au point.

Les deux temps du gag

- Trois lignes : c'est la taille du programme de Jeremiah Grossman, un spécialiste en sécurité informatique de Yahoo, pour pirater Hotmail, le service e-mail de Microsoft. Jeremiah Grossman a ainsi pu accéder à tous les numéros de cartes de crédit des utilisateurs. Alerté par Yahoo, Microsoft a immédiatement patché ses serveurs, rendant cette fois l'accès totalement inviolable.
- Une ligne : c'est ce que ce même spécialiste a dû ajouter à son programme pour pirater à nouveau les serveurs patchés.

Notes de frais

Heureusement que le jeu s'annonce plutôt bien (surtout la partie multijoueur ; cf. la rubrique réseau de ce mois-ci), car Return to Wolfenstein va, semble-t-il, coûter un gros paquet d'argent à son éditeur Activision. Fatbabies.com, un site toujours bien renseigné dès qu'il s'agit de rumeurs putassières, rapporte ainsi en ricanant que les gars de Gray Matter Studios auraient largement explosé le budget en claquant plus de 9 millions de dollars depuis le début du développement. Activision est déjà pratiquement certain de réaliser une perte nette sur ce titre, même s'il se vend bien. Perso, ça ne me dérange pas qu'un éditeur perde de l'argent pour nous sortir un bon jeu, mais je crois que ce raisonnement est un peu crétin sur le long terme.



Prolétaire du Mod



Red Faction, le shooter stakhanoviste de Volition, a un gros potentiel en termes de développement de mods. C'est du moins ce que n'arrête pas de me répéter Bishop, qui a gâché une semaine de sa belle jeunesse à modifier les balles du revolver de base. Maintenant, ses balles sont explosives et elles font des trous dans les murs. Et voilà, il est content. Oui, le développement web, ça abîme les esprits un peu fragiles. Enfin bref, tout ça pour dire que le Tool Kit de Red Faction, destiné spécialement aux créateurs de Mods, est disponible sur le Net. Il comprend des tutoriaux, de la documentation et des softs pour créer de nouveaux objets 3D, des effets spéciaux ou des personnages.
Il pèse 3 Mo, et se récupère sur notre FTP :
www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1115

MEGARACE 3

GENRE
Course arcade

ÉDITEUR
Cryo

DÉVELOPPEUR
Cryo

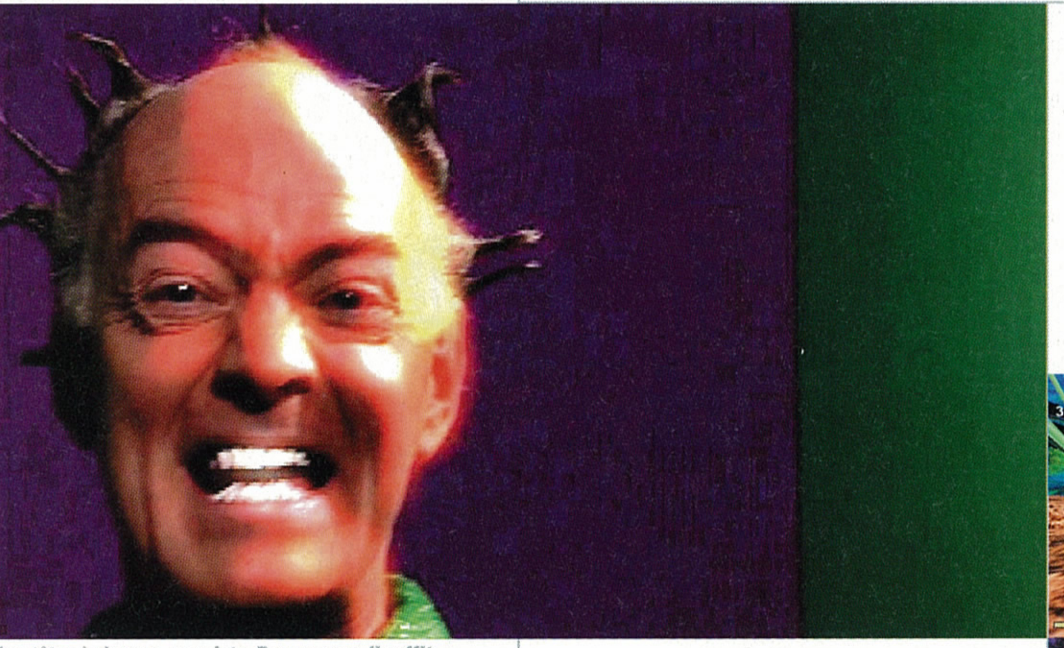
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2001

Ça tourne, retourne, boucle et vrille et ce n'est pourtant pas un avion. Les bolides de Megarace suivent des parcours hors norme qui vous donneront envie de vomir plus facilement que des loopings aériens. Les quatre modes qui vous seront proposés (practice, arcade, catastrophe et carrière) vous conduiront à travers des circuits déjantés, recélant de nombreux pièges, à la poursuite d'insectes mutants, ou vous demanderont tout simplement de battre les autres participants lors de courses contre la montre.
Trois caractéristiques, sous forme de modules adaptables, personnaliseront les douze engins disponibles. Le module Attaque vous permettra de liquider et ralentir vos adversaires, celui de Vitesse vous offrira un turbo, et le module Défense vous évitera de subir des dégâts lors de passages dans des bains d'acide ou sur les mines lâchées par malveillance par les bolides concurrents. De nombreux bonus dispersés sur les circuits vous procureront des pouvoirs supplémentaires qui augmenteront la latitude d'action de votre fusée. Grâce à eux, vous regagnerez non seulement de la vie mais vous pourrez aussi vous rendre invisible ou, plus drôle, bloquer le volant du gars à qui vous collez le train pour l'envoyer dans le décor au prochain virage. Si les véhicules se révèlent suffisamment maniables et les courses aussi fun qu'elles semblent le laisser penser, alors on aura là un bon moyen d'écraser une fois de plus ses amis les plus chers.

Kika



Les circuits feront tout pour vous déstabiliser avec des tubes, des vrilles et des obstacles de dernière minute.



Les têtes à claques, ça existe. Pour preuve, il suffit d'entendre le présentateur de Megarace pour avoir des spasmes nerveux.



Huit bolides vous seront proposés dès le début de la partie, quatre autres deviendront disponibles si vos performances se montrent à la hauteur.





Sous-titre idiot

Hitman est de retour. Le semi-hit d'Eidos, fort de son gameplay excellent au demeurant, revient donc sous le titre de Hitman 2 : Silent Assassin. Quel titre stupide au possible ! Quoi de plus normal, pour un assassin, que d'être silencieux ? Est-ce que Fidel Castro aurait pu avoir Kennedy s'il s'était promené avec un harnachement d'homme-orchestre sur Elm Street ? Est-ce que les conjurés romains auraient pu prendre au piège Jules César s'ils avaient été suivis par une troupe de cent dix personnes jouant du cor de chasse ? La réponse est bien évidement « non ». Mais en attendant, matons quelques jolis screenshots.

TIR de précision

Une force mystique que je ne contrôle pas me pousse à vous parler de Sniper, un jeu de shoot développé par des inconnus, IncaGold et Xicat Interactive. Comme vous l'avez sûrement déjà un peu deviné, il s'agira d'incarner un tueur armé d'un fusil avec une grosse lunette et d'aller buter des méchants dans des villes comme Rome ou Las Vegas. Si vous êtes fan de « Léon », ça devrait être sympathique, même si le meilleur, dans le film de Besson, c'était quand même Nathalie Portman. Bref, le jeu utilisera le moteur 3D de LithTech, ne devrait apparemment pas casser cinq pattes à un canard unijambiste au niveau graphique, et sa sortie est prévue pour la fin 2001.

happyBIRTHday.doc.vb

L'e-mail fête aujourd'hui ce mois-ci ses trente ans. Pour la petite histoire, c'est par un soir d'automne 1971 que son inventeur, Ray Tomlinson, eut l'idée de modifier le programme « SNDMSG » qui ne permettait, jusqu'alors, que l'envoi de messages à destination d'un utilisateur du même ordinateur.



LES FRÈRES ENNEMIS

On les croyait amis, et pourtant, de nos jours, on se brouille pour n'importe quelle raison. C'est avec une certaine surprise qu'on vient d'apprendre que BioWare (Baldur's Gate) venait d'annoncer qu'il traînait Interplay (son éditeur) en justice. La raison ? Interplay aurait, selon Bio-ouare, rompu par deux fois des contrats qu'ils avaient conclus ensemble, en sous-licenciant la distribution des jeux du développeur sans mettre au courant ce dernier. Aucune idée de quoi ils veulent parler. Ah tiens, une autre news qui n'a certainement rien à voir avec l'autre : Vivendi Universal vient de signer un accord avec Interplay pour distribuer certains de ses jeux pour PS2 comme Matrix, ou… Baldur's Gate : Dark Alliance.





Le réticule en bas de l'écran nous signale la présence d'ennemis, leur direction, le fait qu'on soit à portée de tir, et l'orientation des tirs par leurs bruits. Très pratique !

GHOST RECON

GENRE
Action/Tactique

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Red Storm

SORTIE PRÉVUE
Fin 2001

Ici, on joue du militaire. Pour être précis, et à l'instar des anciens titres phare de Red Storm, on joue des équipes de militaires, tous super entraînés, avec de l'équipement de dotation bien adapté à la situation locale. Cependant, les similitudes avec Rogue Spear ou Rainbow Six s'arrêtent là. Ghost Recon donc, est le successeur de Rainbow Six et de Rogue Spear. Attention, hein, ce n'est pas parce que Ghost Recon succède à ces deux jeux, qu'il en est une bête suite. Ici, il n'y a pas de modifications apportées au jeu de base. Le jeu est neuf, construit autour d'un nouveau moteur et d'un nouveau gameplay. Explications…

Un peu de neuf entre deux coups de feu

Cette fois-ci, le théâtre des opérations est bien plus vaste, et l'action est beaucoup moins concise. Ghost Recon tient plus du simulateur de missions de reconnaissance dans un territoire hostile. Pour la circonstance, le jeu exploite un moteur graphique un peu plus digne de nos très chères cartes graphiques, et permettra de nous faire oublier la pauvreté graphique de ses ancêtres. Fini les salles pleines de vide, et l'éventail de quinze textures exploitées trois cents fois par mission. Cette fois-ci, il y aura un peu plus de foutoir, d'arbres dans lesquels on pourra se planquer, ou encore, de méticulosité dans les détails apportés aux ennemis ou aux bâtiments.

Ergonomie, mon amie

Toute la phase de préparation qu'on avait eu l'habitude de voir aura disparu. Exit les plans au bleu, les check points et les ordres sur lesquels on ne peut pas revenir. Là, on peut jouer chacun des trouffions, prendre position au fur et à mesure de ses progressions dans le territoire visité, distribuer des ordres par radio, et mieux encore, les annuler si le besoin s'en fait sentir. D'une simple pression sur une touche, on peut consulter notre localisation sur une carte du coin, et à partir de celle-ci demander à chacune des sections en présence de prendre position. Bon, évidemment, un peu de préparation est nécessaire, genre phase d'équipement, ou encore phase du choix du bonhomme à équiper. Ici, les aspects déplaisants de toutes les armées du monde sont en exergue, puisqu'on n'a pas la possibilité de choisir son équipement aussi souplement que cela pouvait être le cas dans Rogue Spear. Cette fois-ci, les équipements des opérations sont fournis en pack, c'est-à-dire avec l'arme de faction, et un gadget supplémentaire au choix, le tout accompagné de recommandations inhérentes aux missions proposées. Histoire de rendre encore plus souple l'interface du jeu, une vraie-fausse boussole est mise à disposition et indique au joueur, en temps réel, la direction de l'objectif principal de la mission, la présence d'ennemis potentiels, un signal le prévenant qu'il est à portée d'arme, ainsi qu'un visuel montrant la direction de l'origine d'un coup de feu audible. On a beau ne pas être sur le terrain, pas mal d'outils sont donc offerts pour nous le rendre plus « palpable ».

Non content de gagner des médailles, on pourra, cette fois ci, augmenter des compétences.



En matière de modélisation, les gars de Red Storm ont fourni un bel effort. Les unités combattantes, qu'elles soient ennemies ou alliées, sont toutes très soignées.



Soldat de métier

Comme dans les anciens jeux, on joue à la première personne et l'arme n'apparaît pas. On peut courir, marcher, ouvrir des portes, ou encore s'incliner sur un côté, histoire de balancer une bastos sans en avoir l'air. En plus de ça, on peut désormais ramper, ce qui n'est pas trop tôt, et un lourd attirail de destruction nous est proposé, puisqu'on peut partir en mission équipé d'un lance-roquettes. Il est possible également de se servir d'armes d'affût (mitrailleuses lourdes, etc.) que l'ennemi aura pris bien soin de laisser derrière lui après son décès constaté. Bien qu'en début de jeu on puisse crever en un coup, il semble que, durant son déroulement, on puisse



Les briefings seront plus concis et serviront, par la même occasion, d'ébauche de plan d'attaque.

être plus résistant puisque les caractéristiques de chaque membre de sa section peuvent être améliorées, pour peu qu'on choisisse d'augmenter la constitution de ses hommes, plutôt que sa discrétion ou encore sa puissance de feu. Ainsi, la progression des personnages est aussi ouverte que simple d'utilisation. On regrettera quand même de ne pas toujours pouvoir prendre des armes aux adversaires laissés derrière soi. Certes, le jeu que nous avons pu voir n'était pas définitif, mais il semble qu'on ne puisse pas se servir d'un AK 47 appartenant au milicien serbo-islamo-croato-afghan qu'on vient de descendre (et ne me demandez pas s'il appartenait à une mafia russe, ou à un gang de narco-traficants).

Vive la campagne !

Qui dit « reconnaissance », dit « gros territoire à explorer ». Fini les morceaux de ville avec plein d'immeubles bourrés de gens qui tendent des embuscades en gardant des otages ! Ici, l'intrus, c'est le joueur. La majeure partie des missions nous balancera dans de vastes endroits peuplés de gens qui défendent une position et des intérêts. L'objectif n'est plus de réduire toute résistance au néant (quoique !), mais plutôt de passer inaperçu le plus longtemps possible, et de ressortir en un seul morceau, sans plomb dedans (le morceau). Les cartes des missions sont très grandes. Elles représentent un gros carré d'environ quatre à cinq cents mètres de côté chacune, et leurs topographies présentent autant d'avantages que d'inconvénients : une foule de trucs du genre petits bosquets ou morceaux de collines, spécialement conçus pour réaliser de jolies embuscades. Du coup, au lieu de se taper un jeu dans lequel l'action blitz est prédominante, on se farcit un véritable simulateur de promenades dans les prés, les bois et la campagne, le tout entrecoupé d'escarmouches avec la population locale. Tout le gameplay s'articulera donc autour de la progression tactique des soldats. Il est à noter que, vu la taille des cartes, un système de sauvegarde rapide est présent, ce qui, au bout du compte, n'est pas un mal.

Non-Intelligence Artificielle

Contrairement à ce que pourrait laisser supposer le titre de ce chapitre, l'I.A. a fait de très nets progrès. Et si je parle de « non-Intelligence Artificielle », c'est surtout parce que les ennemis peuvent désormais très bien louper leurs tirs sur le joueur. Un peu comme ce qu'on a pu voir dans Opération Flashpoint. En plus de ça, pour peu qu'on se mette à tirer sur des gens d'un peu loin, ces derniers chercheront un moment à droite, à gauche afin de localiser d'où peuvent venir des tirs. Il est tellement plus facile de créer des comportements qui permettent de mettre une balle dans le mille ! Du coup, donner le droit à l'erreur dans un jeu vidéo devient un véritable révélateur d'Intelligence Artificielle ! Pourvu que ça dure…



Les explosions par grenades risquent de souffrir du réalisme du jeu, en matière d'esthétique. Pouf ! Un gros bruit, un nuage de fumée, et c'est tout… Comme dans la réalité !

Nouvelles guerres ?

Bon, pour cet article on s'est contenté de faire un p'tit tour d'ensemble, sans vraiment creuser à mort les spécificités tactiques du gameplay. Autant laisser cela pour le test, histoire de voir si Ghost Recon tirera bien son épingle du jeu. Mais ledit gameplay étant très différent de celui déjà vu dans Rainbow Six, et l'I.A. ayant été beaucoup plus affinée, il y a fort à parier qu'on risque de s'amuser. Tiens, à propos d'amusement, le jeu devra aussi présenter au moins un éditeur de missions qui, à la première prise en main, regorge de bonnes idées. Ainsi, on pourra bricoler de grands moments de crises, où des diplomates de l'ONU se font prendre en otage, dans une ferme, par des soldats géorgiens complètement torchés à la bière… Si, si, les ennemis pourront être torchés, d'après ce qu'on a pu voir de l'éditeur. Si ça, ce n'est pas de la simulation de guerre civile, je me fais curé.

Pete Boule

Évidemment, on se tapera quelques missions nocturnes.



Tous les deux ans, c'est la fête : j'ai droit à une nouvelle version de Flight Sim'. Mais contrairement aux autres années, celle-là, je ne suis vraiment pas le seul à l'attendre au tournant. À part la cuvée 95, celle qui célébrait le passage du Ms-DOS à Windows, jamais une version de Flight Simulator n'avait été plus attendue. Au fil des ans (une petite vingtaine, faut-il le préciser ?), le logiciel s'est vu s'épaissir d'options, de possibilités et s'est doté d'un réalisme qui en a bluffé plus d'un. On a aussi vu quelques concurrents malheureux (Sierra Pro Pilot et Flight Unlimited III entre autres) se casser les dents dans un domaine où il était difficile de rivaliser avec le rouleau compresseur Microsoft. Pourtant quelques jeux, Fly! 2 en tête, continuaient de tenir bon en proposant des options tout à fait inédites dans la série des FS, et cela en étant peut-être plus à l'écoute des attentes des joueurs. Tout ce



FLIGHT SIMULATOR 2002

GENRE
Simulateur de vol civil

ÉDITEUR
Microsoft

DÉVELOPPEUR
Microsoft
États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Fin 2001



L'un des nombreux effets graphiques du jeu.



petit préambule est destiné à vous faire comprendre que, contrairement à son habitude, Microsoft a daigné baisser les yeux sur son concurrent le plus proche pour examiner les quelques options originales que ce dernier possédait et, sans crier gare, il en a intégré quelques-unes au passage, histoire d'asséner un coup bien mortel. Pour parler de choses précises, figurez-vous que Flight Simulator 2002 se fend d'effets à tire-larigot. Ainsi les hydravions, lorsqu'ils atterrissent dans l'eau, créent des éclaboussures et un sillage qui s'estompe peu à peu. À une certaine altitude (dépendant de la pression de l'air et de l'hygrométrie), les réacteurs des jets se mettent à laisser des traînées de condensation ; à l'atterrissage, le toucher de roues soulève un nuage de poussière juste au cas où on regarderait de dehors. Lors du test de Fly! 2, j'avais décrété qu'il serait difficile de revenir à un jeu qui n'utiliserait pas le même système de textures aquatiques réfléchissant les cieux. Heureusement, FS 2002 offre un compromis entre l'ancien système et celui de Fly! 2 avec, en outre, les reflets du soleil et une animation de l'eau.

Cockpits virtuels

FS 2002 revient, à notre plus grand bonheur, muni d'un cockpit virtuel entièrement fonctionnel. Comme on a pu le voir lors de la démo du Bourget, tous les instruments sont



Le Grand Canyon vu à bord du cockpit virtuel du Cessna 182.

GMAX

Les différents développeurs de Flight Simulator semblent s'être mis d'accord puisque le jeu sera au format Gmax, un utilitaire de design universel de jeux 3D permettant tout aussi bien de concevoir les objets au sol que les appareils. En attendant la version spéciale Flight Simulator 2002, régalez-vous en le téléchargeant (gratos) au : www.discreet.com/products/gmax/



FS2K2 : LA FIN DU PETIT SHAREWARE ?

Flight Sim' 2002 remplace deux sharewares très prisés dans la communauté en intégrant directement leur fonction dans le jeu, ou tout du moins une partie de celle-ci. La première innovation dans le monde de Flight Simulator concerne les scénarios réellement dynamiques. Ici on ne se contente plus d'un avion qui se dirige en bout de piste pour décoller toutes les dix heures, mais plutôt d'un ballet aérien d'avions aux trajectoires reliant les plus gros aéroports d'une façon automatique au lancement du logiciel. D'après ce qu'on croit savoir, ceux-ci atterrissent, décollent, s'arrêtent sur le tarmac et repartent de plus belle à l'instar de ceux générés dans Flight Unlimited II. Si le trafic aérien est une grande surprise, on n'attendait vraiment pas les radiocommunications au tournant. Comme dans Fly!, celles-ci apparaissent sous forme de QCM au sein d'un écran translucide. Elles permettent aussi de régler automatiquement les radios sur les fréquences correspondantes en un rien de temps. Sont aussi gérés les approches, le trafic « Enroute », les décollages et bien d'autres choses.

fonctionnels : manettes des gaz, volets, palonniers ainsi que le manche. Cette « nouveauté » est en fait un héritage direct du moteur de Combat Flight Sim' 2 sur lequel la simulation de vol civil de Microsoft est en partie basée. Sans aucun doute, ce sera sur ce cockpit ombré en temps réel (suivant la position du soleil ou de la lune) que le joueur passera le plus clair de son temps. Donc en résumé, on garde le système d'un panel fixe auquel vient toujours s'ajouter une multitude de fenêtres que l'on peut ouvrir et qui contiennent divers instruments. Rien de bien nouveau de ce côté. Malheureusement, même si Bruce Williams nous avait promis d'y réfléchir sérieusement, il semblerait qu'on ne puisse pas agir sur les commandes au sein de ce cockpit virtuel comme des milliers de pilotes virtuels l'auraient souhaité. Heureusement, le chapitre « quoi de neuf » ne s'arrête pas là, loin s'en faut.

Un monde nouveau à survoler

Parlons un peu du monde extérieur. On pourrait le dire sur n'importe quel ton : la beauté des paysages qui recouvrent l'ensemble de l'univers de FS2k2 est tout simplement hallucinante. Faut dire qu'ils n'y sont pas allés de main morte : on ouvre d'emblée les hostilités avec une finesse des paysages quasiment triplée, au point qu'on peut voir le lit des fleuves et leurs rives. En ce qui concerne les côtes, on n'a plus du tout affaire à des suites de polygones taillés à angle droit mais à des contours doux qui permettent d'identifier immédiatement sur une carte géographique l'endroit où l'on se trouve. On rentre ici dans le territoire du vol à vue, à un point que l'on n'avait jamais atteint jusqu'ici. Pour accentuer ces effets, sachez que les textures au sol se voient encore affinées et que le soft est capable non seulement de générer les ombres réelles des montagnes (provoquées par l'absence de lumière directe sur leurs versants), mais aussi de créer des ombres portées sur d'autres élévations ou au sol. La série de screenshots livrée avec ces pages le démontre haut la main.
On commence à rentrer dans le domaine de



Les aéroports internationaux ont une multitude de détails jamais vus dans les autres FS.



Une qualité et un réalisme graphique passés du simple au double.





Le niveau de détail minimal de la campagne normande.



l'hyper-réalisme. L'un des problèmes majeurs de Flight Simulator concernait le système de routes et de rivières qui étaient en fait des lignes d'épaisseur zéro posées au-dessus des textures. Cela entraînait quelques problèmes comme ces départementales qui flottaient en l'air en défiant la gravité. Les développeurs de FS2k2 semblent avoir résolu cela en intégrant directement ces routes et rivières au décor, fondant réellement en son sein tout ce qui est censé se trouver dessus, aéroports compris, ce qui fait disparaître l'impression de voir un joli décor avec des trucs en plastoc posés dessus.

L'Autogen

Bien entendu, la fonction que tout le monde attend impatiemment est l'Autogen.
L'Autogen, c'est tout simplement un générateur automatique d'objets. Ceux-ci viennent recouvrir automatiquement chaque mètre carré de terrain d'arbres, de bâtiments, à trouver dans la région que l'on survole.
Ainsi, on atteint le niveau des scènes détaillées (habituellement réservées à cinq villes des États-Unis) sur le moindre village.
Concrètement, le système utilise un type de texture précis pour le recouvrir d'objets en accord avec ce dernier. Ainsi les grosses étendues grisâtres de FS 2000, censées figurer les banlieues parisiennes, se voient maintenant recouvertes d'immeubles, les aplats de forêts nappés de milliers d'arbres. Bien entendu, Autogen fonctionne avec logique et ne recouvre pas une rue d'un immeuble en plein dessus.
Si la chose n'a relativement que peu d'intérêt pour les commandants de bord évoluant à 30 000 pieds, le passionné de petits avions y trouvera son compte, bien plus encore le Bush Pilot (traduire par fanatique de régions sauvages se baladant en hydravion du côté de l'Alaska) qui aura enfin des repères visuels conformes et à la mesure de son niveau.
Pour l'avoir vu de mes yeux lors d'un vol dans le grand canyon (un truc incroyable à contempler), le simple fait de pouvoir apercevoir un arbre permet de se rendre compte immédiatement de l'échelle du terrain et de l'éloignement en donnant une idée précise de son altitude. Cette absence d'échelle était LA chose qui manquait aux simulateurs de vol depuis le début, et là aussi, on aurait bien du mal à revenir en arrière après avoir goûté aux joies coupables de l'Autogen.

Bob Arctor

Un Beech Baron 58 survolant Las Vegas de nuit.



Les lignes des côtes atteignent une résolution enfin potable.

À BORD DE QUOI VOLE-T-ON ?

Question avions, on reste sur les deux ou trois nouveautés du jeu : la version Pro de FS2k2 en comportera seize (quatre nouveaux : un Cessna Caravan à roues et en version amphibie, un boeing 747-400, un Cessna 172 Special Performances et un bimoteur Raytheon Beech Baron 58) plus ceux de la version 2000 qui viennent s'ajouter à l'ensemble (le Concorde, lui, a disparu au passage). Pour le moment, on ne sait pas si les développeurs de Flight Sim' auront modifié ces derniers pour y inclure le tout nouveau système de cockpit virtuel. Mais vu l'offre d'avions freeware (qui devraient toujours être aussi compatibles) des sites web, on ne s'en fait pas trop pour l'avenir de nos flottes aériennes virtuelles.





Zax n'a rien à voir avec de la poudre à récurer ou encore un quelconque produit de nettoyage des sols. D'ailleurs, en regardant le titre de plus près, « The Alien Hunter », traduit littéralement, signifie « Le chasseur d'étrangers »... Là on se dit : « Tiens, les partis d'extrême populisme se lancent dans le développement de jeux vidéo ? ». Fort heureusement, non. Contrairement aux extrêmes affreux, c'est joli, et c'est sympa.
Zax, c'est le doux nom de l'ET qu'on a le droit de jouer dans ce petit jeu développé par Reflexive Entertainment, à qui l'on doit notamment Star Trek Away Team. En ce qui concerne le scénario, il est d'une simplicité extrême. Zax, le chasseur, se voit contraint de s'écraser sur une planète. Plaf! Là, il découvre que la population locale est asservie par des streumons mi-organiques, mi-machines. Bien que Zax ne soit intéressé que par le pillage de toute ressource minérale rapportant des thunes, il deviendra peu à peu l'incarnation du libérateur de la population locale asservie, dont nous avons parlé dans la phrase précédente. Voilà, c'est tout... Je vous avais dit que le scénario était super simple.


En matière de détails, il suffit de regarder le vaisseau pour se rendre compte du travail.

GENRE
Action/Aventure

ÉDITEUR
Jowood Production/Diffusé en France par VP Com

DÉVELOPPEUR
Reflexive Entertainment

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2001

ZAX : THE ALIEN HUNTER

Côté technique, le jeu se présente sous une vue en vraie fausse trois D, un peu à la manière de Diablo II. On y joue à la troisième personne, le personnage principal ne sachant faire que trois choses : courir, tirer avec l'une de ses nombreuses armes, et ramasser des diamants, des minerais, et autres bonus. Pour la forme, on aura droit à plus d'une vingtaine de missions, sur plus d'une centaine de cartes, répertoriées dans sept environnements différents. Les décors sont extrêmement détaillés, et les designs ont le mérite d'être originaux, et le parti-pris esthétique force même l'admiration. D'une certaine manière, c'est un jeu vidéo qui ressemble à un jeu vidéo...
Bon, devant la tête que vous devez tirer suite à cette réflexion, il faudrait que je précise. Contrairement à beaucoup d'autres, Zax est un jeu qui ne prétend pas immerger le joueur dans un cadre hyperréaliste. Au contraire, son objectif est de nous émerveiller comme si nous découvrions pour la première fois un livre d'images. Ce principe est très plaisant, et on espère que le gameplay tiendra la distance, ce dernier étant assez proche de ce qui avait été fait il y a cinq ans sur des jeux comme Bermuda Syndrome. À suivre.

Pete **Boule**


On aura des phases de jeu extérieures, comme intérieures. Ça fait presque penser à LBA !

Zax regorge d'effets visuels bien sympathiques....

...et de pièges à la con qui le sont moins.




LE JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL ULTIME.
TOUT SIMPLEMENT.

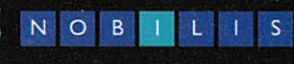




Début des hostilités : le 28 novembre 2001

WWW.WORLD-WAR3.COM





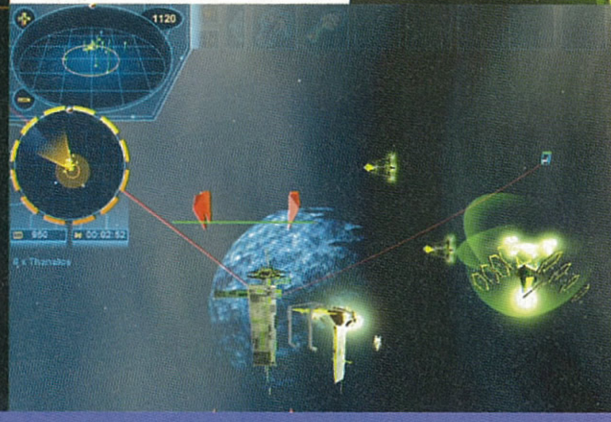






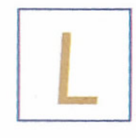
Homeworld a fait un nouvel émule, reste à savoir si ce dernier est tout aussi passionnant que son inspirateur.





>Genre : Stratégie
>Éditeur : N.C.
>Développeur : Lemon Interactive
>Sortie : N.C.

STARMAGEDDON



Les développeurs de Starmageddon voient la vie en positif. Pour eux, le futur ne connaîtra pas la naissance d'une Intelligence Artificielle suffisamment complexe pour remplacer le cerveau humain. Du coup, les immenses vaisseaux de colonisation, les Bahamut, seront toujours gérés par des hommes. Bien sûr, pas n'importe quels hommes, et un seul sur des milliards sera capable de supporter une connexion neuronale permanente avec un tel vaisseau. Vous avez de la chance, vous serez un de ceux-là, et on vous demandera de faire ce pourquoi le vaisseau est conçu : coloniser l'espace.

Mais comme on pouvait s'y attendre, les humains ne seront pas les seuls à vouloir étendre leur zone d'implantation, et quelques extraterrestres assez agressifs viendront v ous disputer l'espace. Vous devrez donc, outre la récolte de minerai et la gestion d'une base spatiale, développer votre force d'attaque pour balayer ces sales corniauds de votre carré d'herbe. Le principe de Starmageddon ressemble étrangement à celui de Homeworld : reste à savoir s'il sera vraiment à la hauteur de ce dernier.

Kika





Récolter du minerai, construire sa base, développer des vaisseaux et éradiquer les ennemis, les missions ne devraient pas vous changer des habituels objectifs des jeux de stratégie.

Starmageddon devrait nous offrir quelques beaux effets pyrotechniques.



APRÈS LE SON INCROYABLEMENT VRAI...





VOICI LE SON VRAIMENT INCROYABLE !

SOUND BLASTER® Audigy™

QUALITÉ - PUISSANCE - CONNECTIVITÉ

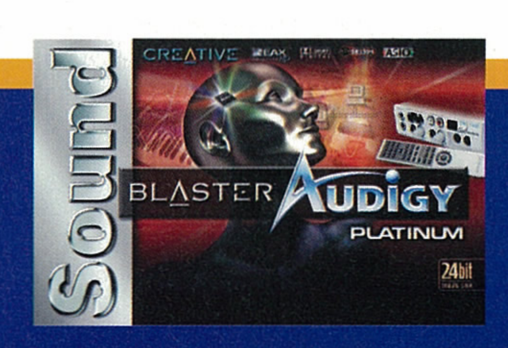








La qualité audio sur PC vient de faire son plus grand pas en avant avec l'arrivée de la nouvelle famille de cartes Sound Blaster® Audigy™ de Creative®. Grâce à ses nouveaux algorithmes audio, Sound Blaster Audigy projette vos jeux et vos compositions musicales à des niveaux de réalisme jamais atteints. Le plus simplement du monde, Creative vous donne accès à la plus haute qualité sonore et à la plus grande puissance. Equipée du SB 1394, la Sound Blaster Audigy met à votre portée l'un des standards de transfert des données numériques audio et vidéo les plus rapides au monde. www.creativeaudigy.com





Bon d'accord, « kiticlop ! » c'est plutôt le bruit des noix de coco dans « Sacré Graal » des Monty Python, mais c'est tout ce que j'avais en stock dans ma réserve de bruitages spéciale intro... Pour ceux qui n'auraient pas lu le premier dossier Battlegrounds dans le numéro de Joystick du mois de septembre, petit résumé des épisodes précédents.

Dans une galaxie très lointaine et très Microsoft...

Nos vieux briscards de Lucas Arts ont décidé de repartir à l'assaut des STR (jeux de stratégie temps réel), malgré le ratage de Force Commander, leur première incursion dans le genre. Pour ce nouvel essai, nos compères ont choisi de s'associer avec les spécialistes du genre, à savoir



Ensemble Studios, les créateurs de la série des Age of Empires. On pourrait donc aisément résumer Star Wars Galactic Battlegrounds en huit mots : Age of Kings avec une skin Star Wars. Mais ce serait évidemment très réducteur, le nouveau Lucas incorporant une tonne de caractéristiques particulières, comme nous allons le voir dans ce reportage.
Le partenariat avec Ensemble Studios aura eu trois effets positifs. Tout d'abord, un temps de développement sérieusement raccourci. Vu qu'ils n'ont pas à concevoir un nouveau moteur, les p'tits gars de Lucas ont pu se consacrer à l'essentiel : le design et la jouabilité. Ensuite, le choix d'une technologie qui a fait ses preuves. Quasiment tout le monde a déjà joué à l'un des volets de la série des Age of Empires. On est même déjà familiarisé avec les raccourcis clavier. Enfin, le choix d'un moteur 2D plutôt que la 3D de Force Commander. De nos jours, si on veut reconstituer des batailles Star Wars convaincantes, mettant aux prises des centaines d'unités, mieux vaut utiliser de la 2D que de la 3D. Ce qui tombait assez bien, finalement.

Star Wars Galactic Battlegrounds

Kiticlop ! Kiticlop ! Le pas lourd des storm troopers impériaux résonne au loin. Galactic Battlegrounds, le jeu de stratégie temps réel des établissements Lucas Arts, s'apprête à envahir la galaxie.

par iansolo



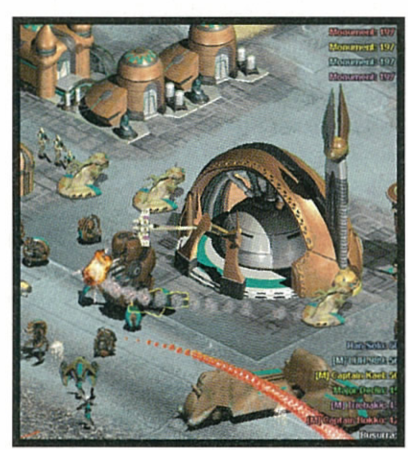


Six civilisations

Le mois dernier, Tom Sarris nous montrait une version de travail à peine dégrossie. Aujourd'hui, c'est presque une version finale que nous avons pu voir avec nos petits yeux émerveillés. Ce qui est plutôt rassurant, la sortie de Galactic Battlegrounds étant prévue pour novembre 2001. Les textes étaient donc déjà localisés en français. Les écrans d'interface et les menus étaient définitifs, une partie des campagnes implémentées. Et puis surtout, SWGB tournait dans un magnifique 1280x1024, ce qui est quand même plus classieux que le petit 800x600 de la version précédente.
Les graphistes et designers de Lucas Arts ont eu du pain sur la planche. SWGB couvre une période démarrant trente ans avant Episode 1, pour se terminer dix ans après le Retour du Jedi. Ce qui nous fait au bas mot, hmmm, soixante-quinze ans d'histoire Star Wars.
On va donc retrouver en pixels sur l'écran tous les bibelots de la série mythique, les figures légendaires et autres technologies de l'espace insondable.
Une fois n'est pas coutume, les créateurs de Battlegrounds ont eu les coudées franches pour délirer sur le thème. Si ça se trouve, ce titre a même servi de laboratoire au père George pour les futurs films de la saga : Episode 2 et 3. Dans SWBG, on peut jouer six civilisations de l'univers Star Wars. Il a donc bien fallu inventer les unités militaires, par exemple, des Wookies. Tout ce qu'on avait vu sur le sujet se résumant pour l'instant à l'arbalète de ce vieux Chewbacca.
Les six civilisations que l'on pourra commander sont les Wookies, les Gungans, l'Empire, l'Alliance rebelle, la Fédération du commerce et les Naboos. Chacune possède son propre style visuel. Les bâtiments des bases Naboos, par exemple, sont très travaillés et sophistiqués, avec des colonnes et des jardins.
À l'opposé, les Wookies sont un peuple beaucoup plus simple. Leurs bâtiments sont construits dans les arbres, dans un mélange de métal et de bois. Les structures Gungans sont encore plus chelous : des espèces de trucs lumineux en forme de bulbes… comme dans la cité aquatique aperçue dans Episode 1.

Les graphistes ont donc créé différents décors correspondant aux six civilisations du jeu ainsi que les mondes neutres. On retrouvera les mines d'épice de Lessel, la très glacée planète Hoth, les forêts de Kashyyk, le monde natal des Wookies, les déserts de Tatooine, les nuages de Bespin, Theed, la capitale Naboo, la lune forestière d'Endor et même une station spatiale installée sur un astéroïde : Hanoon. Chaque environnement a son look particulier ainsi qu'une faune correspondante : des banthas (les gros yaks avec des cornes de mouflons sur Tatooine), des tauns tauns, des wampaas… Certains décors sont placés dans l'espace et font penser à Starcraft. Il y aura même des Mynocs ailés qui voletteront entre les astéroïdes. En 1280x1024, c'est mignon tout plein.



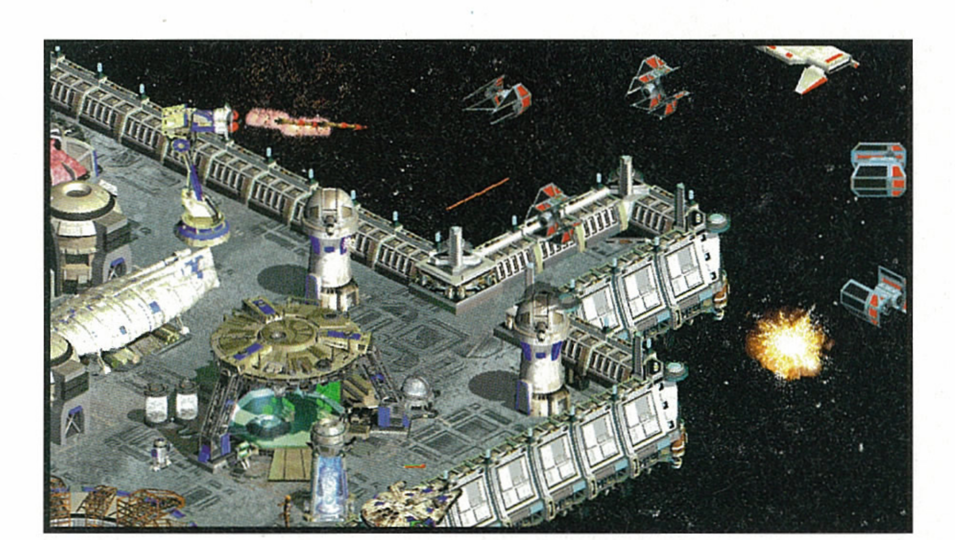


Des missions à gogo

À la différence des Age of Empires, Lucas Arts semble avoir accordé une grande attention aux campagnes solo. Tout l'univers Star Wars concentré en un seul jeu vidéo, il s'agit d'assurer. On aura donc le plaisir d'admirer moult scènes cinématiques et d'entendre un bon paquet de dialogues. Tout ça, histoire d'enrichir la dimension épique de nos campagnes. Celles-ci sont au nombre de six. Une par civilisation ? En fait, depuis deux mois, il semble que la campagne Naboo ait été remplacée par une campagne de tutorial. Chaque campagne prend place à une époque particulière de la trame temporelle tentaculaire des Star Wars. Lucas Arts ayant constaté par le passé que les joueurs s'identifient particulièrement aux héros de la série (ah bon ? comme c'est bizarre…),









Genre : Stratégie temps réel **Éditeur :** Lucas Arts **Développeur :** Lucas Arts **Sortie prévue :** Novembre 2001

les campagnes seront centrées sur les vedettes du panthéon « starouarsien ».
La première campagne, époque Episode 1, implique Qui-Gon Jinn et son compagnon wookie, Attichitcuk, qui se trouve être le père de Chewbacca. Dans la seconde, vous contrôlez un droïde de combat, OOM-9, qui commande un contingent militaire de la Fédération du commerce. Dans la troisième campagne, vous entrez dans la peau du chef Gungan, Boss Nass. Ça rigole plus avec la quatrième campagne, puisque c'est carrément le p'tit père Dark Vador qui se retrouve au bout de votre souris. Un gars costaud, il paraît. Pour la cinquième campagne, vous vous faites greffer deux macarons à la place des oreilles, afin de mieux rentrer dans le rôle de la princesse Leia. Finalement, c'est dans la sixième campagne qu'apparaissent Yan Solo et son pote de toujours, Chewie.
Chaque campagne comprendra de six à huit missions. Quarante-trois missions au total, auxquelles il faut ajouter des scénarios indépendants. Le déroulement des missions, d'après ce que j'ai pu voir, promet quelques rebondissements, les objectifs pouvant évoluer au fur et à mesure de votre progression.
On trouvera des missions de collecte de ressources, de la chasse au trésor, des puzzles... Et puis des missions plus classiques de destruction pure. Mais c'est pas tous les jours qu'on vous demande de mettre hors service un générateur de boucliers. Au final, on retrouvera les scènes-clés de la saga Star Wars. Ça vous dit de rejouer la bataille de Hoth, la planète des glaces, avec l'attaque des quadripodes ? Dans le camp des impériaux ? C'est possible et même prévu. On trouvera aussi des créations originales : dans sa campagne, Chewbacca délivrera ses frères de sang du joug des Trandoshans, des créatures reptiliennes conçues spécialement pour SWGB. Enfin, et c'est le plus drôle, un certain nombre de missions permettront d'explorer des mondes alternatifs. Du genre, Dark Vador revient à Bespin, la cité des nuages, pour flanquer une correction à Lando Calrissian pour avoir par trop aidé les rebelles... Comme vous pouvez le constater, y a de la matière.

Technologies et ressources



à même moteur, même gameplay ? Il est vrai que l'on trouve pas mal de points communs entre Age of Empires II et Star Wars Battlegrounds. *« C'est un peu le but de la manœuvre,* nous dit Lucas Arts, *afin que les joueurs de Age of Kings puissent rapidement se mettre à SWGB. »* Tout ce que l'on peut faire dans Age se trouve donc dans Battlegrounds. Mais avec des aménagements certains.
Ainsi pourra-t-on construire des merveilles pour remporter la victoire (les merveilles sont différentes pour chaque civilisation). Les reliques sont aussi de la partie, mais elles ont été rebaptisées Holocrons Jedi et ne pourront être ramassées que par des guerriers Jedis. Et il faudra bien évidemment progresser dans plusieurs âges technologiques, afin d'accéder à des bâtiments et unités toujours plus puissantes.
Les ressources seront au nombre de quatre : nourriture, carbone, cristaux nova et minerai. Le carbone est similaire au bois dans Age. Il sert à construire les bâtiments et certaines unités. La nourriture et le carbone sont surtout importants dans les premiers âges technologiques, alors que les cristaux nova et le minerai seront le nerf de la guerre des époques suivantes.
Les cristaux nova sont très comparables à l'or dans Age. Ils servent à acheter les meilleures améliorations et unités, notamment les Jedis. Pour la petite histoire, le carbone pourra provenir de plusieurs sources : les arbres, sur les planètes à la végétation luxuriante, mais dans le cas de planètes désertiques, des rochers. Pour la nourriture, on pourra construire des fermes, pêcher ou chasser les espèces sauvages locales.
Avec une petite amélioration, puisque certains animaux pourront être domestiqués et utilisés dans des fermes d'élevage (banthas, nerfs). Mais n'essayez pas de faire pareil avec des bestioles sauvages comme le rangkor qui, étrangement, a toujours refusé de se laisser traire.











Les zunités

Le gros argument en faveur de Battlegrounds est de pouvoir disputer des combats épiques où s'affronteront des centaines d'unités (ils annoncent une limite de 1 200 unités simultanées). Et, pour le coup, SWGB regorge d'unités différentes. On trouve en effet un mélange des unités rencontrées dans les films, d'unités dessinées en préproduction mais jamais incorporées aux films, ainsi que d'unités spécialement désignées pour ce jeu. À la différence d'Age of Kings, les six civilisations n'auront pas d'unités en commun. Chacune disposera de son propre éventail de petits soldats. Par exemple, les troupes de la Fédération du commerce seront uniquement constituées de droïdes : droïdes de combat, destroyers droïdes, tanks droïdes sur coussin d'air... À l'opposé, celles de l'Empire seront constituées de storm troopers, AT-ST walkers, probes... comme on pouvait s'y attendre. À la place des étables et autres archeries, on trouvera des Centres de production de troupes et des Usines de mechs (dans le cas des impériaux, les bâtiments étant légèrement différents pour chaque civilisation). Vous pourrez alors produire, par exemple, des probes, des storm troopers, des troopers lance-grenades, des troopers montés... L'infanterie montée n'utilise d'ailleurs pas les mêmes bêtes de somme, selon que l'on se trouve côté impérial ou côté rebelle.
Dans l'Usine de mechs se trouvent les unités qui marquent vraiment la distinction entre Age of Empires et SWBG : des unités volantes. Celles-ci promettent un gameplay différent de ce qu'on a pu voir dans les titres d'Ensemble Studios. Et là, c'est la fête : X-Wing, Tie Fighters et autre Z-95 seront de la partie. Ces unités seront particulièrement à leur place dans les cartes dans l'espace, où les astéroïdes sont séparés par le vide de chez vide. Pour contrer ces unités, les développeurs de Lucas ont dû sortir de leur chapeau magique des tourelles anti-aériennes et des unités lance-missiles.
On trouvera également toute une batterie d'unités maritimes (sous-marins inclus) ainsi que des transports de tous types.
Pour des raisons évidentes d'équilibre entre les camps, les troupes de chaque civilisation auront des capacités équivalentes, en termes de puissance d'attaque et de niveau de blindage. Néanmoins, chaque civilisation disposera d'unités d'élite particulières qui nous permettront de développer nos techniques de gros fourbes et de briller auprès de la gent féminine. Ainsi la Fédération du commerce aura son destroyer droïde. L'Empire lâchera ses fameux Dark Troopers, tout droit sortis de la série des FPS Dark Forces/Jedi Knight. Les Naboos se la joueront avec des Chevaliers royaux un brin anachroniques. Des chaînes de production rebelles sortiront les Speeders des neiges. Gungans se feront remarquer avec des Fambaa, de gros dinosaures équipés de générateurs de boucliers embarqués. Sans oublier les Wookies avec leurs Berserkers, des Wookies déchaînés qui pourront récupérer des points de vie.









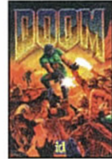
Jedis et chasseurs de primes

Au vu de certaines des unités et bâtiments de Star Wars Galactic Battlegrounds, on se dit que le gameplay devrait être un brin différent de celui des Age of Empires. En lieu et place des châteaux, chaque camp pourra construire des forteresses. D'après ce que j'ai compris, en plus des tourelles anti-aériennes, on aura intérêt à défendre sa base avec un générateur de boucliers. Celui-ci étant alimenté par un générateur d'énergie, je vois arriver gros comme une maison le vaudeville SWGB à base d'unités aériennes, de générateur de boucliers et de générateur d'énergie. Comme dans les films, quoi. Pouf ! je te pète ton générateur d'énergie pour mettre hors service ton bouclier et je t'envahis ta base.
Mais ce serait compter sans les invités surprise : nos amis les Jedis. Les puristes vont brailler, mais, toujours par souci d'équilibre, chacune des six civilisations pourra recruter des Jedis (et pas que les rebelles et impériaux, comme c'est indiqué dans les Manuscrits de la mer Morte). Proposés dans des parfums différents, les Jedis de chaque civilisation auront des capacités différentes. Les Jedis impériaux, les Siths, seront des machines à tuer à la Darth Maul. Alors que les Jedis rebelles mettront plutôt leurs pouvoirs au service de la persuasion. Comme les moines dans Age of Kings, les Jedis seront capables de convertir les unités adverses. Enfin, on pourra les rendre encore plus puissants au moyen de diverses améliorations : invisibilité, détection, vitesse... Mais, haha ! l'écosystème Star Wars étant ce qu'il est, les Jedis ne seront pas forcément tout en haut de la chaîne alimentaire. Ils auront aussi à craindre un certain type d'unités, les chasseurs de primes, pourvues d'un ensemble de contre-mesures spécialement conçues pour venir à bout des Jedis les plus récalcitrants.

Épilogue

Lucas Arts semble bien avoir réussi son pari : combiner la jouabilité d'un Age of Kings avec l'univers truculent des Guerres de l'Étoile. Six civilisations bien différentes, un paquet de missions et campagnes, un mode multijoueur à huit (escarmouche, £réseau local et Internet via Microsoft zone.com) et enfin un éditeur permettant à tous les fans de créer leur propres scénarios : il ne manque pas grand-chose à Star War Galactic Battlegrounds pour être le jeu de stratégie que Force Commander n'a pas pu être. SWGB sort au mois de novembre, c'est-à-dire qu'au moment où vous lirez ces lignes il sera peut-être déjà en magasin. Quoi qu'il en soit, jetez quand même un œil au test, le mois prochain, avant de succomber. ■□□

TOP RÉDAC'



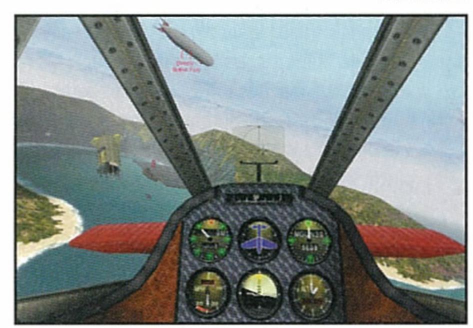
ACTION

Crimson Skies
• Zipper Interactive

Elite Force
• Raven Software

Midtown Madness 2
• Angel

No One Lives Forever
• Monolith



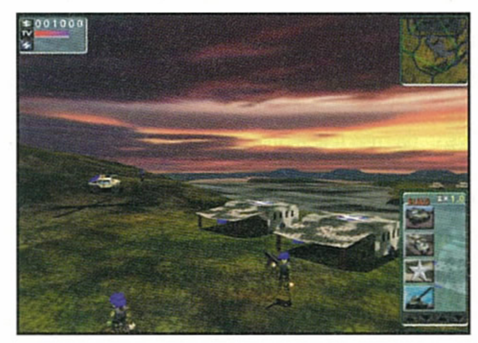


STRATÉGIE

Age of Kings
• Ensemble Studios

Cataclysm
• Relic

Conflict Zone
• MASA



Ground Control
• Massive Entertainment

Heroes 3
• New World Computing

Moon Project
• Topware



JEU DE RÔLE

Arcanum
• Troïka Games

Baldur's Gate 2
• Bioware / Black Isle

Fallout 2
• Interplay

Might & Magic 7
• New World Computing





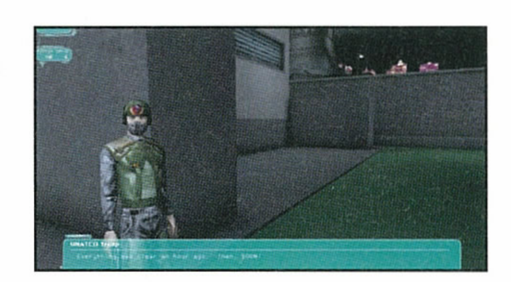
ACTION-AVENTURE

Deus Ex
• Ion Storm

System Shock 2
• Looking Glass

The Nomad Soul
• Quantic Dreams

Thief 2
• Looking Glass





ACTION-TACTIQUE

Commandos 2
• Pyro Studios

Giants
• Planet Moon

Opération Flashpoint
• Bohemia Interactive

Project IGI
• Innerloop





AVENTURE

Blair Witch 1
• Human Head

Monkey Island 4
• LucasArts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef

Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D

Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)

Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



GESTION

Railroad Tycoon II
• Pop Top Software

Startopia
• Mucky Foot

The Sims
• Electronic Arts

Tropico
• Pop Top Software





SIMULATION

B-17 The Mighty Eight
• Wayward Simulations

Colin McRae 2
• Codemasters

Combat Flight Simulator 2
• Microsoft

F1 Racing Championship
• Ubi Soft



Flight Simulator 2000
• Microsoft

Grand Prix Legends
• Papyrus

Superbike 2001
• Milestone



RESEAU

Asheron's Call
• Turbine

Half-Life et Counter-Strike
• Valve & Ind.

Quake 3 & mods
• Id Software

Tribes 2
• Dynamix

Unreal Tournament
• Epic





PLATE-FORME

Gift
• EKO

Rayman 2
• Ubi Soft





ARCADE-RÉFLEXION

Worms World Party
• Team 17



SPORT

Tennis Master Series
• Microïds canada

Supreme Snowboarding
• Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2
• Neversoft

LES JEUX QU'ON ATTEND

Alien Vs Predator 2
Shoot/Monolith

Battle Realms
Stratégie/Liquid Entertainment

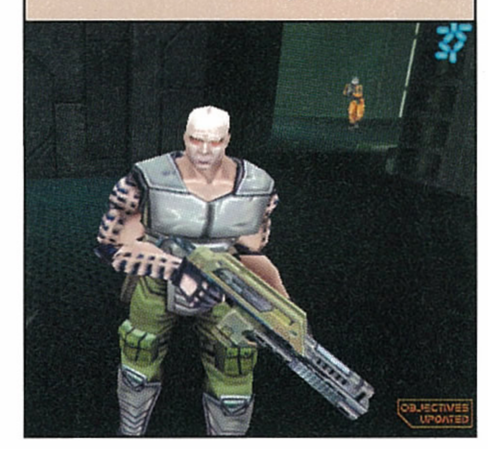
Dungeon Siege
Tactique/Gaz Powered Games

Morrowind
Jeu de rôle/Bethesda

Neverwinter Nights
Jeu de rôle/Bioware

Project Eden
Action-Aventure/Core Design

Sovereign
Stratégie en ligne/Verant





Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom















Commandos 2
MEN OF COURAGE

TACTIQUE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





MULTIJOUEUR	
MODEM DIRECT	OUI

JOUABLE SUR **PENTIUM II 500, 128 MO RAM**
ÉDITEUR **EIDOS**
DÉVELOPPEUR **PYRO STUDIOS ESPAGNE**
TEXTE ET VOIX **VF**

« Bienvenue en enfer, mon gars ! J'espère que t'as pensé à prendre ton maillot de bain, il va faire chaud là-bas... » m'avait craché le sergent recruteur à l'oreille, à la seconde qui avait suivi ma signature en bas du contrat d'engagement. Un comique, le sergent… en plus d'être un enfoiré de planqué ! Bah, de toute façon je le savais que le camp de vacances où je m'apprêtais à partir n'était pas du genre cure thermale à Vichy. Quoique si, dans un sens, puisqu'on avait fini par m'y envoyer, mais bien plus tard... Je vous parle de ça, ça remonte à presque soixante ans maintenant. Pourtant, tout reste gravé dans ma mémoire comme le chorizo dans le gorgonzola. Cherchez pas, c'est une vieille expression normande... Hé les jeunes, j'espère que je ne vous embête pas avec mes histoires de vieux combattant… Non ? OK, papy il continue alors. Oui, en fait de club de loisirs tout confort, c'était plutôt : « Alors comme ça t'aimes le sport ? T'aimes que ça bouge ? Tu veux de l'action ? Eh bien on va voir ça… Allez, commence par me faire cent pompes sur une main pour voir… et ne te plains pas parce que tu portes un sac de quatre-vingt kilos, hein, t'en verras d'autres quand faudra planquer du vert-de-gris dans les placards… ». Et il avait raison, le sadique d'instructeur, j'en verrai d'autres... Mais qu'importe ce douloureux entraînement, car ce n'était rien en regard de la menace nazie qui grondait à notre porte. Ouaip, il était plus que temps d'apporter des pierres à l'édifice de la Liberté, et c'est ce que mes compagnons et moi avions décidé de faire. Ah là là, c'était une sacrée bande de gueules cassées, notre commando… Je m'en souviens, il y avait le sergent Ackboo - artificier - le caporal Casque - plongeur - l'aspirant Ivan le fou - espion - le capitaine Caféine - béret vert - et quelques autres encore… Huit membres au total, avec chacun des compétences précises qui nous ont permis d'affronter des armées entières. Ah non, on était neuf en fait, parce qu'on avait un chien aussi, affectueusement surnommé Cap'tain Ta Race par la première classe Kika, la seule fille de l'équipe. On n'avait pas l'air méchant comme ça, mais on était plus que motivé pour montrer aux forces adverses qu'un Axe, ça finit toujours par se tordre. On était jeunes et fougueux, quoi. Appelez ça comme vous le voudrez, un patriotisme exacerbé, ou bien la hargne de se battre pour une certaine conception du bonheur... Ce qui était sûr pour nous, c'est qu'il était hors de question de finir notre vie en répondant « ya » à chaque fois qu'on nous demanderait si la photo du petit nerveux à moustache était bien accrochée au-dessus de notre cheminée...

« Nous nous battrons en France. Nous nous battrons sur les mers et les océans. Nous nous battrons avec une confiance croissante et une force croissante dans les airs. Nous défendrons notre île, quel qu'en soit le prix. Nous nous battrons sur les plages. Nous nous battrons sur les terrains de débarquement. Nous nous battrons dans les champs, et dans les rues, nous nous battrons dans les montagnes. Nous ne nous rendrons jamais ! »
W. Churchill, 4 juin 1940.

Les jolies colonies de vacances

Avant de nous envoyer tout de suite au cœur de l'action, il a fallu qu'on s'entraîne sur des cibles faciles. Heureusement d'ailleurs, parce que les missions qui devaient nous être assignées par la suite s'avérèrent particulièrement cotons. Tellement cotons, qu'on se demandait à quel point elles ne rimaient pas avec suicide, mais je vous en reparlerai plus tard.
La première opération consistait donc à neutraliser un modeste poste de garde, peuplé par une petite dizaine de soldats allemands. D'ailleurs, nous n'étions que deux pour accomplir la tâche, car c'était juste histoire de se mettre en jambe. Je revois encore Ackboo s'approcher silencieusement d'un garde, avec ses petits yeux malicieux plissés par l'adrénaline, alors que le pauvre sbire germanique fumait tranquillement sa clope. En un instant, le type se retrouva assommé, ligoté, et transporté dans un endroit à l'abri des rondes de ses compatriotes.
Car le mieux, plutôt que d'affronter les Gentils Organisateurs en frontal à l'arme lourde, c'était de se la jouer fourbe et discret, à l'abri des champs de

vision ennemis, et donc sans déclencher l'alarme. Parce que si elle gueulait, vous pouviez être sûr que le coin ne tarderait pas à grouiller de soldats. Et là, c'était une autre paire de manches...De toute façon, on n'avait pas vraiment le choix puisque pour cette mission, on n'en possédait pas, d'armes lourdes. Tout juste un flingue et nos poings. Au pire, on récupérait de l'attirail sur le corps des soldats neutralisés ou bien au hasard de nos recherches dans les coffres ou les placards. Bah, tant que l'on ne faisait pas trop de bruit et qu'on s'arrangeait pour dissimuler nos victimes, ce n'était pas trop dur. En fait, si on voulait se déplacer sans faire de bruit, il suffisait de ne pas courir. En revanche, si on était du genre émotif et que l'on commençait à gambader à toutes jambes, on émettait une onde sonore d'un certain diamètre. Comme lorsqu'une goutte d'eau tombe sur l'eau plate, pour que vous visualisiez le phénomène. Dans le cas où l'onde atteignait les oreilles d'un soldat, ce dernier se retournait alors vers notre direction, prêt à déclencher l'alerte s'il apercevait quelque chose de suspect. Si, par chance, il nous avait entendu sans nous voir, il restait dubitatif quelques secondes, puis finissait par reprendre tranquillement son poste. Le con. Enfin ça, ce n'était que le début d'une longue, très longue aventure...



Chaque niveau possède les morceaux cachés d'une photo. Reconstituez-la, et accédez à des niveaux bonus.

Plus c'est long, plus c'est bon...

Bon, merci papy pour la leçon d'Histoire, mais là, on doit te laisser. Surtout que toutes ces aventures de militaires, eh bien nous aussi, les d'jeuns, on les a vécues. Mais en plus soft, si l'on peut dire. Tout a commencé en 1998 avec le premier jeu de Pyro Studios, qui s'est offert le luxe d'inventer une nouvelle race de gameplay. On dirigeait un commando, un peu comme le tiens d'ailleurs, et on devait pourrir la vie des Allemands pour gagner la guerre. Aujourd'hui, il se trouve qu'on va remettre ça avec le second volet. Ils ont mis le temps, Pyro, c'est vrai, mais ça valait le coup d'attendre. Tu parlais d'une longue aventure, papy, eh bien tu ne crois pas si bien dire... Les dix missions de Commandos 2, sans compter les deux missions d'entraînement et les missions bonus, ont toutes un point commun : leur longueur et leur difficulté fort prononcée (surtout en mode réaliste). C'est bien simple, à chaque début de mission, lors de la présentation des objectifs à remplir, on se sent pris d'un certain découragement devant l'ampleur de la tâche : récupérer des clefs par-ci, trouver des codes par-là, faire des diversions, pénétrer dans des zones sécurisées, explorer des dizaines de pièces (il est possible de rentrer dans tous les bâtiments), faire sauter des entrepôts, délivrer Tartempion, saboter des bateaux, etc., etc., etc. La liste est globalement sans fin, surtout que de nombreux objectifs sont ajoutés en cours de route. De plus, les lieux étant particulièrement vastes, plusieurs heures seront nécessaires pour en explorer les moindres recoins. Il est certes possible de terminer les missions sans remplir tous les objectifs secondaires, mais question avancement, cela fait toujours bon effet dans le dossier militaire. Et puis, finir maréchal en ayant débuté seconde classe, ça fait toujours plaisir, surtout pour un réformé P4 comme moi. Quoi qu'il en soit, si vous voulez débloquer les missions bonus, il sera indispensable de faire du zèle. Pour chaque niveau, vous devrez effectivement reconstituer une photo déchirée, dont les morceaux sont disséminés aux quatre coins de la carte. Généralement, ils se trouvent dans des coffres ou des tiroirs placés dans des lieux bien gardés, et donc périlleux d'accès. Bref, question durée de vie, Commandos 2 se pose là, et il semble clair que les joueurs du dimanche auront quelques embarras à ne pas crouler sous l'ampleur de la tâche.



On remarque ici très bien la bonne gestion des lignes de vue.



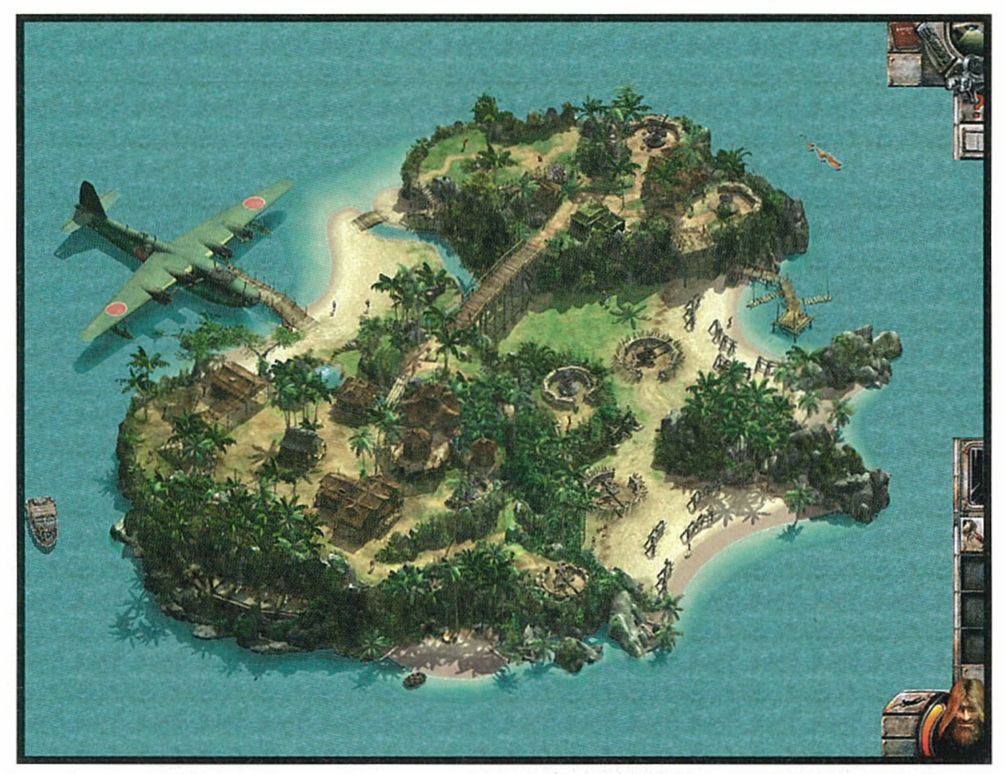
Le vrai-faux pont de la rivière Kwaï, qu'il faudra bien entendu faire sauter au moment du passage d'un train.

Ce n'est pas vrai, mais ils le savent

Commandos 2 fait quelques entorses au réalisme historique. Et connaissant la maniaquerie de certains joueurs, Pyro a pris les devant en les indiquant dans le mode d'emploi. Ils savent donc pertinemment que (je cite) :
« Il n'y a pas de pingouins en Arctique.
La base de sous-marins de La Pallice, à la Rochelle, disposait de plus de trois hangars.
Le pont de la rivière Kwaï a existé, mais il n'a jamais été détruit et n'est pas en bois.
La statue de Bouddha ne se trouve pas en Inde mais dans un temple de Kyoto, au Japon..
Le Shinano a été coulé avant d'entrer en service actif.
Il n'y a pas de piranhas en Asie. Ils ne vivent que dans l'Amazone. »

Des missions mitonnées aux petits oignons

Fort heureusement, Pyro n'a pas lésiné sur les idées pour motiver les joueurs à surmonter ces difficultés. Ainsi, un gros effort a été fourni par les level designers afin de proposer des situations originales et plaisantes. On citera en exemple la mission en Arctique où vous devrez vous emparer



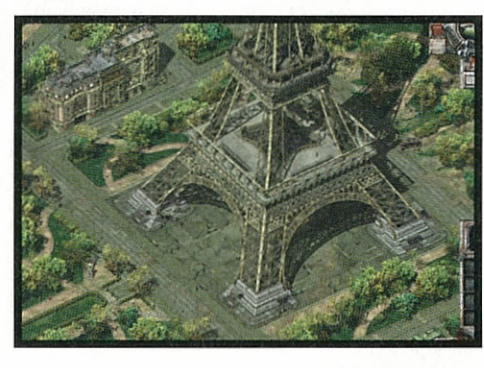
L'île de Savo, libre adaptation asiatique des « Canons de Navarone ».



Il est possible d'orienter les pièces au pixel près, a contrario des extérieurs, qui ne pivotent que par coups de 90°.

d'une montgolfière pour contourner un croiseur allemand emprisonné par la glace. Vous devrez ensuite vous poser près d'un stock d'explosifs afin de pénétrer dans le bâtiment pour saboter salle des machines et tourelles. On parlera également de cette traversée de la rivière Kwaï à dos d'éléphant, non sans avoir auparavant pris soin de libérer les prisonniers de guerre anglais assignés à la construction du pont. On pensera encore à la récupération d'un poste de soudure dans les cales d'une épave en plein Pacifique, dans la mission des Canons de Savo, fortement inspirée des « Canons de Navarones ». J'insiste, ce ne sont vraiment que quelques exemples cités en vrac, car des friandises comme celles-là, le jeu en regorge littéralement. Dans tous les cas, on notera que les missions font systématiquement référence à la mémoire collective, qu'il s'agisse de films ou de faits historiques. Et ça, ce n'est pas un des moindres atouts pour l'immersion du joueur, et surtout pour son plaisir de découvrir des niveaux « connus ». Autre aspect propre à chaque mission : l'utilisation d'alliés de passage. Ce sont généralement des soldats dont la tâche est de vous aider dans votre entreprise. Leur utilisation la plus courante est de les placer à des endroits stratégiques afin de couvrir les déplacements de votre commando. Il se peut aussi que vous rencontriez des alliés inattendus, comme ce naufragé, Willson, sur l'île de Savo. Ce pauvre gars, abandonné depuis des lustres par ses compatriotes





en plein territoire ennemi, a pété un plomb et est devenu une sorte de mascotte pour les troupes japonaises (encore une référence, au film de Zemeckis cette fois). De ce fait, il pourra se déplacer partout sans éveiller les soupçons, distrayant au passage les troupes en leur jouant un air de trompette. Une diversion fort efficace, ma foi.

L'Agence tous risques ? Des débutants...

Une des grosses innovations de Commandos 2 concerne la variété des actions réalisables par votre équipe. En fait, elles sont tellement nombreuses, qu'il est impossible de les citer ici de façon exhaustive. On va donc se contenter de rester dans les grandes lignes, histoire de se faire une idée. Commençons par une nouvelle recrue : le voleur. Ce dernier n'a pas son pareil pour se dissimuler dans l'ombre, se déplacer à grande vitesse, ou encore détrousser les gardes avec la dextérité d'un pickpocket parisien. De plus, notre homme est particulièrement agile et adroit, ce qui lui permet de s'accrocher à certains murs, grimper sur des poteaux, escalader des rochers, entrer dans les bâtiments par les fenêtres, ou encore crocheter les coffres récalcitrants. En revanche, le combat mano à mano n'est pas trop son fort puisqu'il se contente d'assommer ses victimes, sans même pouvoir les ligoter. Tant mieux pour le gameplay, car sans lui ce perso aurait été définitivement trop

Une nouvelle recrue dans C2 : le voleur, qui détrousse les gardes aussi habilement qu'un pick pocket parisien.



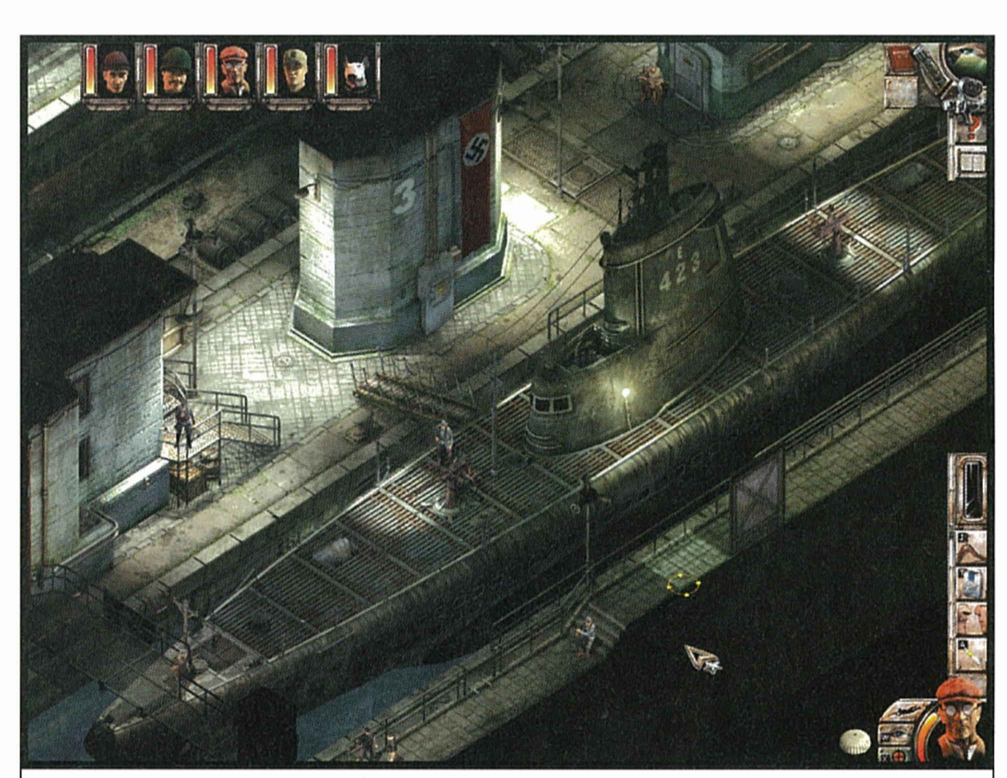
Un appui sur une touche, et tous les ennemis apparaissent en surbrillance. Super pratique.



Une carte permet de repérer la position des unités amies et ennemies.

puissant. Venons-en maintenant à Whiskey, un chien adopté durant la première mission. Son rôle consiste à transporter rapidement des objets d'un perso à l'autre. Bon plan, les soldats ne lui prêtent pas attention, même s'il se balade avec un bazooka planqué on ne sait où. Non, on ne veut pas savoir. Il peut également faire diversion en aboyant comme un malade, ce qui a pour conséquence d'attirer temporairement l'attention des gardes. Pour le reste de l'équipe, on retrouve des visages connus. Le béret vert est une vraie force de la nature. Son truc à lui, c'est d'égorger ses victimes. Pas très élégant comme méthode, mais sacrément efficace pour sécuriser une zone rapidement, sans perdre de temps à assommer et ligoter son prochain. À l'instar du voleur, il peut grimper aux pylônes, s'accrocher aux câbles, et ainsi atteindre des zones délicates sans se faire remarquer. Enfin, en cas de nécessité, il peut s'échapper d'une pièce en passant par la fenêtre, ou bien encore sauter d'une certaine hauteur pour raccourcir la durée des déplacements (là où les autres font le tour par les escaliers). L'artificier est un as pour tout ce qui concerne les gros joujoux qui font mal : explosifs (à déclenchement programmé ou commandé), lance-flammes, batteries de canons ennemies, lance-roquettes, grenades, mines (il peut aussi les détecter et les désamorcer), etc. Il apprécie également la manipulation des cisailles qui servent à ouvrir des brèches dans les barbelés. À noter toutefois qu'il n'est pas le seul à pouvoir jouer les couturiers. L'espion, quant à lui, travaille dans la finesse. Il peut neutraliser ses victimes en leur injectant un tranquillisant, mais c'est surtout avec un uniforme ennemi qu'il s'avère le plus utile. Il peut discuter avec les soldats ou même leur donner des ordres afin qu'ils aillent voir ailleurs si vous n'y êtes pas (si vous endossez un uniforme d'officier uniquement). Le mécano est l'homme de la situation lorsqu'il s'agit de conduire toutes sortes de véhicules (tank, véhicule amphibie, jeep, moto, camion, etc.). Tous les engins ou presque sont utilisables. À l'occasion, il ne dédaigne pas d'utiliser des grenades de gaz, des bombes lacrymogènes, des cocktails Molotov, ou encore de poser des pièges. De par son équipement de plongée, le nageur de combat est le seul capable de rester longtemps immergé. De plus, il peut tirer sous l'eau grâce à son harpon, que ce soit sur les plongeurs ennemis ou sur les animaux hostiles, crocodiles ou requins. Sur terre, il possède un grappin qui lui permet d'escalader les façades des bâtiments et les murs. Pratique pour ouvrir la voie à ses compagnons qui pourront utiliser la corde à leur tour. Enfin, son habileté au lancer de couteau lui permet atteindre ses victimes sans trop s'exposer. Le tireur d'élite est, comme on peut s'en douter, un expert de la neutralisation à distance. Avec Natasha, la Mata Hari de service, il est le seul à pouvoir utiliser les fusils de snipe. En revanche, les munitions ne sont pas légion (en mode réaliste), et il faudra penser à choisir ses cibles avec minutie. Natasha justement, qui use à outrance de ses charmes pour détourner l'attention des hommes. Elle peut même se mettre en tenue légère si la situation l'exige, ce qui n'est pas loin de provoquer une émeute générale… Ah les femmes !





La base de sous-marins de La Pallice, à la Rochelle.



Le zoom avant, à utiliser avec modération sous peine de soupe à pixels.

On ne le voit pas bien ici, mais une onde sonore se dégage à chaque fois que vous courez, ou dans le cas présent, plongez dans l'eau.



Ça va? Et Commandos ? Oui, merci...

Comme vous le voyez, la variété des compétences de votre équipe vous permet d'effectuer à peu près tout et n'importe quoi. Car au-delà du simple plaisir de faire le ménage par des moyens originaux et des mises en scènes vicieuses, cette large panoplie offensive se met au service d'une grande liberté de gameplay. Ainsi, chaque joueur peut remplir les missions à sa manière, dans l'ordre

TIPS JEU

Si vous êtes sur le point de finir une mission, mais sans avoir réuni tous les morceaux de la photo permettant de déclencher le niveau bonus, pensez à faire une sauvegarde. Vous le ferez plus tard : en effet, on peut débloquer ces missions à n'importe quel moment de la partie.

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !







Infiltrez les bases nazies du château Wolfenstein en pleine seconde guerre mondiale afin d'empêcher les sinistres recherches scientifiques dirigées par Hitler : un univers sombre et fantastique, une expérience inédite pour les yeux et vos nerfs !





La simulation de vol civil qui repousse les limites du réalisme : gestion du contrôle du trafic aérien interactif et en temps réel, effets graphiques et décors impressionnants en 3D, nouveaux avions, cockpits virtuels en 3 dimensions, instruments totalement fonctionnels...

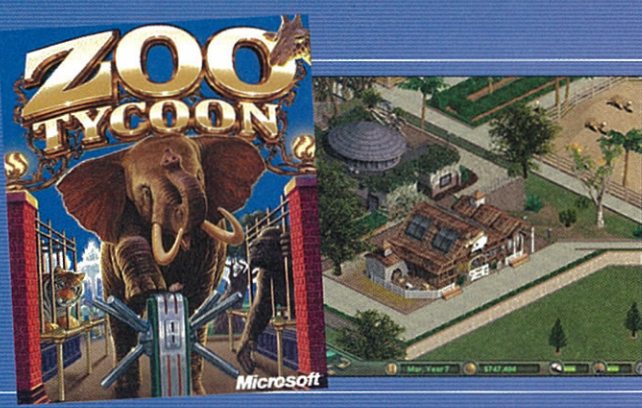


Écoutez ***Groove Station*** *du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et* ***GAGNEZ 5 JEUX*** *le lundi à 19 h 30 !*



Accédez à l'un de vos rêves d'enfant : devenez propriétaire d'un zoo ! Un jeu de stratégie dans lequel le joueur doit faire face à plusieurs défis de taille : construire un zoo respectueux de l'environnement, des animaux, mais aussi et surtout en faire un établissement prospère et très fréquenté.

2 modes de jeux, plus de 40 animaux, 60 habitats et 40 matériaux de construction !



LES MICROMANIA

78 MICROMANIA PARLY 2 NOUVEAU
C.Ccial Régional Parly - 78158 Le Chesnay

76 MICROMANIA BARENTIN NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 76360 Barentin

76 MICROMANIA DIEPPE NOUVEAU
C.Ccial du Belvédère - 76200 Dieppe

76 MICROMANIA LE HAVRE NOUVEAU
C.Ccial Auchan - Le Grand Havre - 76290 Montivilliers

PARIS

75 **MICROMANIA FORUM DES HALLES** - Tél. 01 55 34 98 20
75 **MICROMANIA MONTPARNASSE** - Tél. 01 45 49 07 07
75 **MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES** - Tél. 01 42 56 04 13
75 **MICROMANIA OPÉRA** - Tél. 01 40 15 93 10
75 **MICROMANIA ITALIE 2** - Tél. 01 45 89 70 43
75 **MICROMANIA ÉOLE** - Tél. 01 44 53 11 15
75 **MICROMANIA MONTPARNASSE GARE** - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 **MICROMANIA CLAYE-SOUILLY** - Tél. 01 60 94 80 41
77 **MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT** - Tél. 01 60 18 19 11
77 **MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE** - Tél. 01 64 87 90 33
78 **MICROMANIA VÉLIZY 2** - Tél. 01 34 65 32 91
78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** - Tél. 01 30 43 25 23
78 **MICROMANIA PLAISIR** - Tél. 01 30 07 51 87
78 **MICROMANIA MONTESSON** - Tél. 01 61 04 19 00
91 **MICROMANIA LES ULIS 2** - Tél. 01 69 29 04 99
91 **MICROMANIA ÉVRY 2** - Tél. 01 60 77 74 02
92 **MICROMANIA LA DÉFENSE** - Tél. 01 47 73 53 23
92 **MICROMANIA LA DÉFENSE 2** - Tél. 01 47 73 69 17
93 **MICROMANIA BEL'EST** - Tél. 01 41 63 14 16
93 **MICROMANIA PARINOR** - Tél. 01 48 65 35 39
93 **MICROMANIA ROSNY 2** - Tél. 01 48 54 73 07
93 **MICROMANIA LES ARCADES** - Tél. 01 43 04 25 10
94 **MICROMANIA IVRY GRAND CIEL** - Tél. 01 45 15 12 06
94 **MICROMANIA BELLE-ÉPINE** - Tél. 01 46 87 30 71
94 **MICROMANIA CRÉTEIL** - Tél. 01 43 77 24 11
94 **MICROMANIA BERCY 2** - Tél. 01 41 79 31 61
94 **MICROMANIA VAL DE FONTENAY** - Tél. 01 53 99 18 45
95 **MICROMANIA CERGY** - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

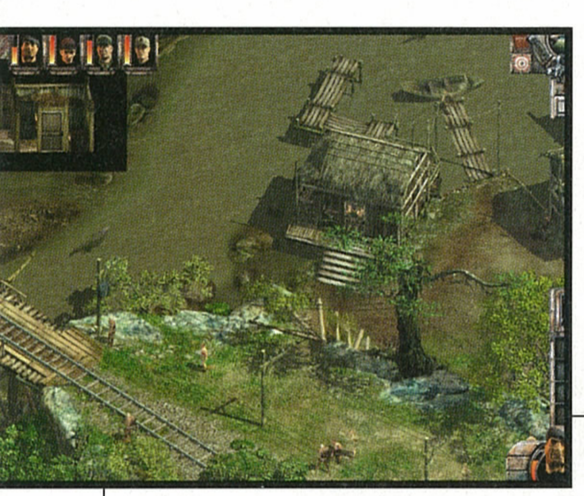
06 **MICROMANIA ANTIBES** - Tél. 04 97 21 16 16
06 **MICROMANIA CAP 3000** - Tél. 04 93 14 61 47
06 **MICROMANIA NICE-ÉTOILE** - Tél. 04 93 62 01 14
13 **MICROMANIA VITROLLES** - Tél. 04 42 77 49 50
13 **MICROMANIA AUBAGNE** - Tél. 04 42 82 40 35
13 **MICROMANIA LA VALENTINE** - Tél. 04 91 35 72 72
13 **MICROMANIA LE MERLAN** - Tél. 04 95 05 33 45
14 **MICROMANIA CAEN** - Tél. 02 31 35 62 82
21 **MICROMANIA DIJON** - Tél. 03 80 28 08 88
31 **MICROMANIA TOULOUSE** - Tél. 05 61 76 20 39
31 **MICROMANIA LABÈGE TOULOUSE** - Tél. 05 61 00 13 20
33 **MICROMANIA BORDEAUX-LAC** - Tél. 05 56 29 05 36
34 **MICROMANIA MONTPELLIER** - Tél. 04 67 20 09 97
36 **MICROMANIA CHATEAUROUX** - Tél. 02 54 27 44 40
44 **MICROMANIA NANTES** - Tél. 02 51 72 94 96
44 **MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN** - Tél. 02 51 79 08 70
45 **MICROMANIA ORLÉANS** - Tél. 02 38 42 14 54
45 **MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE** - Tél. 02 38 22 12 38
49 **MICROMANIA ANGERS** - Tél. 02 41 25 03 20
51 **MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL** - Tél. 03 26 86 52 76
54 **MICROMANIA NANCY** - Tél. 03 83 37 81 88
57 **MICROMANIA METZ SEMÉCOURT** - Tél. 03 87 51 39 11
59 **MICROMANIA RONCQ** - Tél. 03 20 27 97 62
59 **MICROMANIA LEERS** - Tél. 03 28 33 96 80
59 **MICROMANIA EURALILLE** - Tél. 03 20 55 72 72
59 **MICROMANIA LILLE V2** - Tél. 03 20 05 57 58
59 **MICROMANIA VALENCIENNES** - Tél. 03 27 51 90 79
62 **MICROMANIA CITÉ-EUROPE** - Tél. 03 21 85 82 84
62 **MICROMANIA NOYELLES-GODAULT** - Tél. 03 21 20 52 77
62 **MICROMANIA BOULOGNE** - Tél. 03 21 31 63 51
66 **MICROMANIA PERPIGNAN** - Tél. 04 68 68 33 21
67 **MICROMANIA STRASBOURG** - Tél. 03 88 32 60 70
67 **MICROMANIA ILLKIRCH** - Tél. 03 90 40 28 20
67 **MICROMANIA SCHWEIGHOUSE** - Tél. 03 88 07 27 18
68 **MICROMANIA MULHOUSE** - Tél. 03 89 61 65 20
69 **MICROMANIA ÉCULLY** - Tél. 04 72 18 50 42
69 **MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU** - Tél. 04 78 60 78 82
69 **MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST** - Tél. 04 72 37 47 55
69 **MICROMANIA SAINT-GENIS** - Tél. 04 72 67 02 92
72 **MICROMANIA LE MANS** - Tél. 02 43 52 11 91
72 **MICROMANIA LE MANS SUD** - Tél. 02 43 84 04 79
74 **MICROMANIA ANNECY** - Tél. 04 50 24 09 09
76 **MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER** - Tél. 02 32 18 55 44
83 **MICROMANIA MAYOL** - Tél. 04 94 41 93 04
83 **MICROMANIA GRAND-VAR** - Tél. 04 94 75 32 30
84 **MICROMANIA AVIGNON** - Tél. 04 90 31 17 66
84 **MICROMANIA AVIGNON SUD** - Tél. 04 90 81 05 40



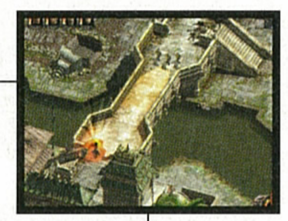
qu'il le souhaite et sans être obligé de se soumettre aux desideratas des concepteurs. Que vous préfériez l'infiltration discrète à base de microneutralisation, ou bien la mise en place de guets-apens destinés à ratisser large, c'est vous qui choise (une fonction permet de faire tirer vos hommes automatiquement, dès qu'un individu hostile passe dans leur champ de vision. En les plaçant intelligemment, équipés de mitrailleuses ou de fusils, vous pouvez faire un véritable massacre). En contrepartie, il existe un effet pervers à cette liberté d'action. Le joueur risque de s'enfermer dans un processus de répétition d'une technique qu'il juge efficace, et de ce fait ressentir une certaine lassitude. On pense ici à la combinaison magique du paquet de cigarettes (qui attire l'ennemi dans un endroit précis) et du nageur de combat (capable de tuer ses ennemis à distance avec le lancer de couteau, comme nous venons de le voir). Une association efficace concerne également l'utilisation des bouteilles d'alcool (éventuellement mélangées avec du somnifère, toujours dans le but d'attirer les gueux) et le béret vert (l'égorgeur de service). Maintenant, c'est à vous de voir comment vous désirez procéder, mais n'hésitez surtout pas à être inventif pour éviter de tomber dans la routine. Qui peut le plus, peut le moins, qu'on se le dise.

Une beauté du diable

S'il est un point sur lequel Pyro Studios met tout le monde d'accord, c'est sur le talent de ses graphistes. D'ailleurs, Commandos 2 est sans conteste le plus beau jeu 2D que j'aie eu la chance d'admirer, tant le travail artistique est énorme. Il regorge tellement de détails visuels qu'on ne sait plus où donner de l'œil. Pas un pixel n'a été oublié ou négligé, pas une texture n'a été utilisée à outrance, pas une faute de goût n'a été commise, pas un palmier qui ressemble à un autre, pas un bâtiment qui se confonde avec son voisin. C'est tout simplement un travail de titan qui a été accompli. Nul doute que cet aspect des choses participera grandement au succès du jeu. De plus, chaque niveau est radicalement différent des autres, et Pyro n'a clairement pas sombré dans la facilité. On retrouvera Paris avec sa tour Eiffel, la base sous-marine de La Rochelle, les décors glacés de l'Arctique, les plages dorées des îles du Pacifique, une ville portuaire japonaise avec le porte-avion Shinano à quai, la prison-forteresse de Colditz, etc. Mais le plus fort, c'est qu'en plus des décors extérieurs, déjà vastes, tous ces lieux possèdent des intérieurs vastes eux aussi, tout du moins très nombreux. Les proportions sont d'ailleurs respectées, et les volumes extérieurs sont en parfaite harmonie avec les volumes intérieurs. Dans le cas de la prison de Colditz, je vous laisse imaginer le nombre de pièces que cela représente à explorer. Titanesque, c'est encore une fois le mot. Le seul bémol que l'on pourrait apporter au design concerne le relatif statisme des environnements. À l'exception des hommes, des véhicules et de certains éléments précis (les tourelles de canons animées, les oiseaux volant dans le ciel, les plans d'eau), l'affichage est assez figé. On n'aurait pas été contre quelques ondulations des arbres, ou même quelques animations d'ambiance plus nombreuses, histoire de donner un peu plus de vie à l'ensemble. Mais je vous dis ça, c'est vraiment histoire de pinailler, j'en conviens.



Remarquez la fenêtre en haut à gauche, qui permet d'observer à l'intérieur des bâtiments avant d'y entrer.



De temps à autre, vous récupérerez et utiliserez des alliés de passage.



Imaginez les heures et les heures que cela va prendre pour tout explorer...



Une vraie prouesse technique

À mi-chemin entre la 2D et la 3D, le moteur graphique de Commandos 2 est une vraie réussite. Car, et c'est là une grande première, il a le grand talent de relier intimement les environnements intérieurs et extérieurs, de même qu'il gère très correctement les lignes de visée. Pour le premier point, cela signifie que, de l'extérieur, il est possible de regarder à l'intérieur d'un bâtiment. De loin avec des jumelles, ou de près avec ses petits yeux. De même, on peut jeter un coup d'œil par le trou de la serrure, histoire de s'assurer que la voie est libre avant de pénétrer dans une maison. Ce principe s'applique également à des actions plus offensives, puisqu'il est possible de snipper ou de balancer des grenades par ces mêmes ouvertures (fenêtre, portes, trappes, etc.). Encore plus fort, ce qui marche dans un sens marche également dans l'autre. Vous pouvez ainsi aisément examiner l'extérieur en en passant simplement votre



tête par la fenêtre. Il est même possible de tirer dans cette position, ce qui peut s'avérer super jouissif lorsque vous vous payez une bonne séance de snipe. Par contre, méfiez-vous, car vous êtes néanmoins tout à fait repérable de l'extérieur. Si cela devait être le cas, les soldats n'hésiteraient pas à venir vous chercher directement dans votre planque. Petite précision au passage : l'affichage extérieur peut être pivoté par incrément de 90°, alors que les intérieurs peuvent effectuer une rotation au pixel près. Si cela déroute quelque peu au début, on s'habitue très vite à optimiser l'angle de vue en fonction de l'action en cours. Dans tous les cas, cette trouvaille technologique (extérieurs reliés aux intérieurs) se retrouvera sans aucun doute dans toutes les prochaines productions du même style. Décidément, l'innovation n'est pas un vain mot chez Pyro. Pour ce qui est du second point à savoir, les lignes de visée, ces dernières sont absolument parfaites : après de nombreuses heures de jeu, je n'ai jamais relevé d'invraisemblances, aussi bien en ce qui concerne les zones de détection ennemies, que les trajectoires possibles des armes. On signalera également la très grande qualité du pathfinder qui permet à vos persos de traverser l'intégralité d'une carte sans problèmes. Là encore, rien ne vous empêche de sélectionner une destination en intérieur alors que vos hommes se trouvent à l'extérieur. Seule limitation toutefois, la présence d'échelles sur le trajet bloque les déplacements. Dommage, mais pas dramatique. Enfin, nous parlerons de l'excellence des animations des persos, dont les mouvements sont à la fois nombreux et très fluides. Il suffit de voir le béret vert conduire une voiture, puis mettre le bras derrière le siège du passager quand il fait une marche arrière pour se convaincre qu'ils ont vraiment pensé à tout. Cette fois c'est sûr, Pyro Studios est définitivement un repère de maniaques. Par contre, je resterai plus nuancé sur l'intérêt du zoom-avant, qui pixellise à outrance l'affichage, transformant rapidement votre écran en soupe à pixels.

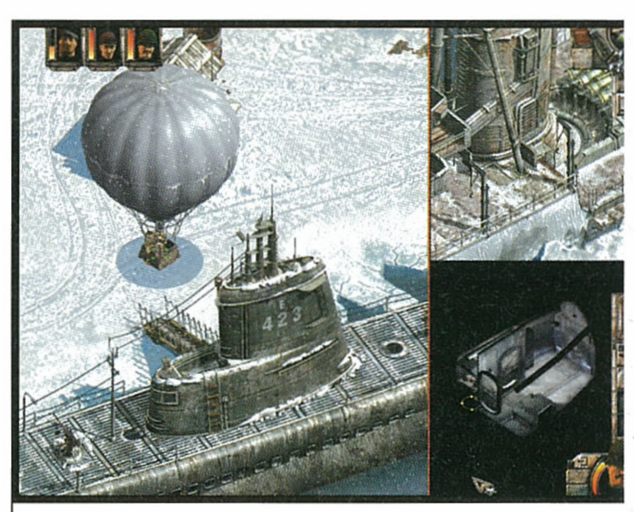
Avec Commandoglandyl, j'ai un gameplay en béton

Comme on l'a vu, la foultitude d'actions réalisables permet d'offrir un gameplay ouvert et riche. De plus, quelques bonnes idées viennent renforcer l'ensemble, en facilitant la vie des joueurs. Ainsi, le simple appui sur une touche de fonction permet, au choix, d'afficher en surbrillance tous les ennemis présents à l'écran, ou bien tous les éléments du décor susceptibles d'êtres utilisés. Pratique pour éviter les séances d'exploration méthodique et lourdingue, en guettant les changements de forme du curseur. Pour ce qui est des commandes, là encore le maître-mot est « simplicité ». Ainsi, bien que de nombreux raccourcis clavier permettent d'accéder directement aux fonctionnalités des objets transportés, une seule suffira pour réaliser la quasi-totalité des actions les plus courantes, à savoir « shift ». Combinée au clic gauche de la souris, cette touche réagira de façon contextuelle, cumulant diverses fonctions : actionner, ouvrir, ligoter, prendre, etc. Un des grands reproches qui avait été formulé pour le premier Commandos, était l'impossibilité de continuer une mission lorsqu'un de vos hommes s'était fait descendre. Cette fois, Pyro a résolu le problème par l'intermédiaire des niveaux de difficulté. En mode réaliste, rien ne change, vous ne pourrez pas réussir la mission en cours. En revanche, en mode normal, vos hommes ne meurent pas vraiment, mais sombrent dans le coma. Il est alors possible de continuer la mission, puis de les ressusciter avec l'utilisation d'une trousse de secours. L'I.A. est de la même façon affectée par le niveau de difficulté et, en mode réaliste, elle se révèle carrément agressive : rapidité de détection, attaque systématique, recherche, etc. Quelques invraisemblances n'en restent pas moins présentes, comme lorsqu'un ennemi, pas plus affolé que ça par la présence d'un tas de cadavres devant lui, reprend tranquillement sa ronde comme si de rien n'était. Arghhh, j'ai failli oublier de vous parler du multijoueur. Il est ainsi prévu de jouer en coopératif aux missions solo, via le réseau local ou le Net. Bien que l'idée soit louable, j'ai quand même un doute quant au réel intérêt de la chose, à moins de jouer avec des partenaires réellement disciplinés. Enfin, on en reparlera probablement dans la rubrique Réseau. Bon, ce jeu est tellement vaste qu'il y aurait encore plein de choses à dire et expliquer. Quoi qu'il en soit et en guise de conclusion, ne retenez que ceci : Commandos 2, bien que reposant sur le même concept que son prédécesseur, propulse le genre à un niveau d'excellence qui fera date. Une pièce rare, jouissive, et difficile, dont on pourrait dire en paraphrasant Churchill : « Il n'a rien d'autre à vous offrir que du sang, de la peine, des larmes et de la sueur… mais tout cela au bénéfice d'un plaisir de jouer bien rare de nos jours… »

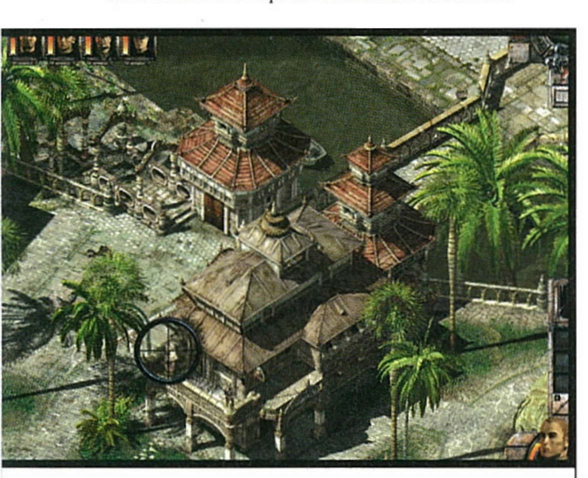
Fishbone



Bien que l'utilisation du 1024x768 soit un délice pour les yeux sur un 19 pouces, l'affichage s'avère tout à fait bluffant en 640x480 seulement. Comme le disait notre ami Bob le mois dernier, aucun effet de trame à la Diablo II ne vient gâcher la fête dans cette basse résolution, ce qui est une bonne nouvelle pour les machines modestes. Pour vous donner une idée de la puissance, je n'ai eu aucun problème d'affichage des maps (même les grosses) en 1024x768, avec mon Athlon 850 et mes… heu… bon ok… 512 Mo de RAM. Cela dit, 128 Mo de RAM suffiront à ne pas vous arracher les cheveux à chaque scrolling de l'écran. Bien que la config mini annoncée soit un PII 266 avec 64 Mo de RAM, tablez quand même à partir du PII 500 pour être confortable. Au niveau bruitage, les voix sont certes assez répétitives, mais pour une fois plutôt expressives. Les musiques sont par contre vite lassantes, et vous ne tarderez pas à les couper pour jouer tranquille. Enfin, les bruitages d'ambiance sont de qualité, que cela concerne les alarmes, les chutes d'eau, ou bien encore les grillons durant les missions de nuit.



On retrouve le système de fenêtrage déjà existant dans le premier Commandos. Bien pratique pour synchroniser les attaques.





Remarquez le viseur du fusil de snipe, en bas à gauche de l'écran.

En Deux Mots

COMMANDOS 2 EST LA QUINTESSENCE DE CE QUE DOIT UN ÊTRE UN JEU D'INFILTRATION TACTIQUE : BEAU À CREVER, BOURRÉ D'IDÉES, INNOVANT TECHNIQUEMENT, ET OFFRANT UN RÉEL CHALLENGE, MÊME AUX JOUEURS LES PLUS AGUERRIS. UNE GRANDE LEÇON DE JEU VIDÉO PAR PYRO STUDIOS.

- \+ Un gameplay très ouvert
- \+ Un graphisme fabuleux
- \+ Des missions longues et variées
- \+ La gestion des intérieurs/extérieurs
- – Euh… attendez, je cherche…
- – Ah si, un risque de répétitivité dans l'action…
- – Et encore, ça, ça dépend de vous…

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
88	94	93

HTTP://WWW.FISHTANKGAMES.COM
POSITION
x:05,344 / y:172,2

RIM BATTLE PLANETS

CONTRE LES ENNEMIS RAMPANTS ET VOLANTS

Habile mélange de stratégie tour par tour et en temps réel, RIM vous permettra de garder la tête froide au cœur des combats qui opposeront 6 races, regroupant 90 unités différentes sur 28 missions, ou lors d'épiques combats jusqu'à 8 joueurs sur Lan ou Internet.

DEPLACEZ

Phase en temps réel ou de nombreux éléments seront à considérer : le relief, les portées de tir et de d éplacement de vos unités, l'état de santé de celles-ci...

ATTAQUEZ

Phase centrale, où vous devrez désigner l'attitude de chacune de vos unités, protection ou attaque.

ADMIREZ

Une fois vos ordres distribués, il ne vous reste plus qu'à en admirer le résultat. La caméra, contrôlée par l'Intelligence Artificielle, vous plongera au cœur des combats, afin d'en comprendre les subtilités.

"Rim Battle Planets s'impose comme une nouvelle référence en matière de stratégie tour par tour" [PC JEUX octobre 01]








Loin des recoins explorés de l'univers, dans une zone appelée la "Frange Galactique", le vaisseau de recherche SOLARIUS découvre les vestiges d'une ancienne culture avancée. Lors de l'étude de ses ruines, les scientifiques découvrent de mystérieuses traces provenant des " Grands Anciens ".
Mais le SOLARIUS ne reste pas seul longtemps, car de nombreuses races semblent s'intéresser à ce mystère, qui pourrait être la clé de la suprématie totale sur la galaxie.



www.fishtankgames.com

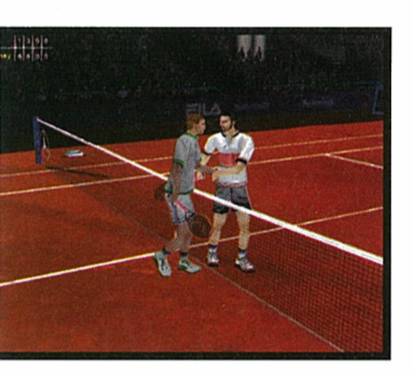
fishtank interactive
Rien que pour vos jeux

S'il y a bien quelque chose que j'ai eu beaucoup de mal à comprendre pendant longtemps, c'est l'attitude de mon père lorsqu'il matait le tennis à la télé, à l'époque où les rencontres des joueurs baignaient dans un silence religieux.



Tennis Masters Series

TENNIS POUR TOUT PUBLIC PC-CD-ROM



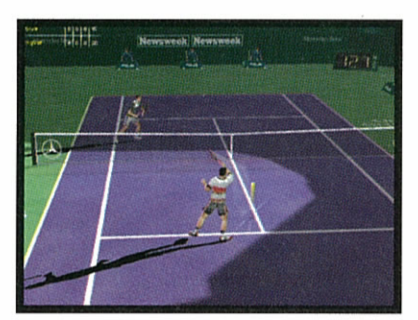


JOUABLE SUR **PIII 500, 128 RAM**
ÉDITEUR **MICROÏDS**
DÉVELOPPEUR **MICROÏDS CANADA**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

En ces temps bénis, les spectateurs ne se prenaient pas pour des branleurs de supporters de foot moyens, à faire la « Hhhhooollllla » comme des gros moutons cons… C'est donc calmement que mon père me disait : « Je participe au plaisir du jeu »… Grâce à Microïds, j'ai enfin compris le sens de ce plaisir.

Bras musclés et poils aux pattes

Puisqu'il faut bien renvoyer correctement la p'tite balle jaune sur un morceau de terrain zébré par des lignes blanches, faisons le tour des possibilités. On a à disposition quatre types de frappes différentes. Les coups plats, liftés, amortis, et lobés. Bon, vu comme ça, ça fait un peu basique, mais il y a une foule de facteurs qui rentrent en ligne de compte lorsqu'on joue. En fait, le renvoi de la balle est très variable selon la position du joueur par rapport à celle-ci. Ainsi, le coup droit, tout comme le revers, se feront automatiquement selon la place du joueur. En soi, cet aspect du jeu est plutôt bien vu, puisqu'il garantit une très grande souplesse de jeu. Par exemple, en cas de balle en hauteur, le smash se fait de manière automatique. De plus, lors de la préparation de la frappe, la commande de direction prend une importance capitale, puisqu'elle va influencer sur le coup lui-même en plaçant la visée plus au fond, plus amortie, plus à gauche, ou encore plus à droite. Enfin, suivant la patate qu'aura balancée l'adversaire, le retour sera plus ou moins violent. La gestion du jeu est donc très « simu », dans le sens où elle s'appuie sur le comportement physique de la balle, et des joueurs. Ici, piéger l'adversaire à contre-pied est une tactique qui prend toute sa dimension : il n'est pas rare de se gameller lamentablement, suite à un changement brutal de direction. De plus, les attitudes des joueurs ont été motion-capturées, ce qui donne davantage l'impression de pesanteur sur le jeu. Et dans la mesure où l'endurance de ceux-ci rentre aussi dans les variables du jeu, on aurait presque mal pour eux.



Les smaches se font automatiquement selon la position du joueur, et la hauteur de la balle.



Vu à la télé

Pour bien faire, Microïds est allé jusqu'à investir afin d'obtenir la licence de l'ATP. Ainsi, on se retrouve à jouer du tennis au milieu des courts déjà existant à travers le monde, et dans lesquels se déroule le tournoi international de l'ATP. La restitution est très fidèle, et le paradoxe veut que le développeur ait eu à payer davantage afin d'être autorisé à afficher les sponsors de la manifestation sportive. Aussi, ne nous offusquons pas de la présence de logos et de marques sur les panneaux des courts ; après tout, cela contribue énormément à favoriser l'immersion du joueur. Évidemment, puisqu'il s'agit des Masters Series de l'ATP, aucun match n'est autorisé à la gent féminine, qui elle, a son propre championnat, et donc son propre classement (oui, celui du WTA, merci, il y en a deux qui suivent).
En attendant, la reconstitution est tellement bien faite, que pendant les parties, on a vraiment l'impression de suivre un match en direct. En plus de ça, on a la possibilité de choisir parmi les nombreux courts qui font partie du championnat, et ce choix s'étend jusque dans les horaires des parties. Par exemple, on peut très bien jouer de nuit, sous les projecteurs, avec les quatre ombres du joueur projetées par les spots.
Cela dit, Tennis Masters Series nous offre quand même la possibilité de jouer sous des angles de vue autres que la très banale plongée télévisuelle. Ici, l'angle peut être aussi plus serré de manière à assister à un léger scrolling du terrain, ou encore, quasiment derrière le joueur, presque à la troisième personne, permettant à la fois de s'immerger davantage dans le jeu et de le rendre plus difficile, puisque cette vue exige plus de vigilance et de réflexes de la part du joueur.

Un peu de technique

Une config de l'ordre du PIII 500 est suffisante pour jouer à Tennis Masters Series. Cela étant, si on est court sur pattes en matière de RAM et de Carte graphique, on devra se contenter de basses résolutions graphiques afin de profiter des propriétés physiques du jeu. Maintenant, si la carte graphique vient de chez Wahad Qualité, avec de la RAM à plus savoir quoi en foutre, c'est bonnard !



Une étrange approche de la petite balle jaune

A contrario de ce qu'on peut voir dans des jeux consoles comme Virtua Tennis, Tennis Masters Series n'est en rien un jeu d'arcade. Ici, il s'agit plutôt d'un simulateur. De fait, lors des premières minutes de jeu, on est surpris par une certaine impression de lenteur. En fait, la balle et les joueurs vont à la vitesse normale rencontrée dans n'importe quelle partie de tennis dans le monde. Tout ce qui compte, c'est la manière de se placer afin de renvoyer la balle, tout en ouvrant ses angles d'attaque. Ici, il n'est pas question de s'attendre à voir des figures extraordinaires qui tiennent plus du jeu de combat, que du jeu de sport.
Tennis Masters Series est un jeu qui est bien plus tactique qu'il en a l'air et dans lequel des caractéristiques du joueur, comme l'endurance, la compétence au service ou à la volée, prennent toute leur importance. Et pour un peu que l'on joue en mode double, le côté tactique du jeu devient alors prépondérant. Si on cherche à y jouer comme on jouerait à ses ancêtres qu'on a pu voir sur des bornes d'arcade, la déception sera grande.

Les replay nous offrent spontanément les moments les plus chauds du point disputé. En plus de ça, c'est vu sous tous les angles !

Presque parfait

Pendant la partie, il arrive qu'on soit témoin de ralentissements totalement inexpliqués, et inexplicables. Bah, rien de bien grave, mais pour peu que l'on ne dispose que d'une petite config de bécane, ça peut être suffisant pour perdre stupidement un précieux point. De plus, en match simple, il est presque regrettable que, durant les échanges, les joueurs fassent si peu de fautes… Certes, c'est plus agréable à jouer, mais ça enlève quand même un peu de piment. Enfin, le plus triste, c'est que malgré la bonne réalisation des mouvements des joueurs, il n'en demeure pas moins que la modélisation de ceux-ci est moche… Mais vraiment moche de chez pas beau. Et là, on se dit que c'est vraiment con. Certes, cela ne porte pas à conséquence, mais bon... C'est con quand même.

Pete Boule



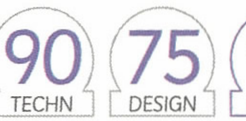


En matière de restitution des détails, les traces sur la terre battue restent visibles pendant deux jeux successifs, le temps que le terrain soit « virtuellement » balayé.

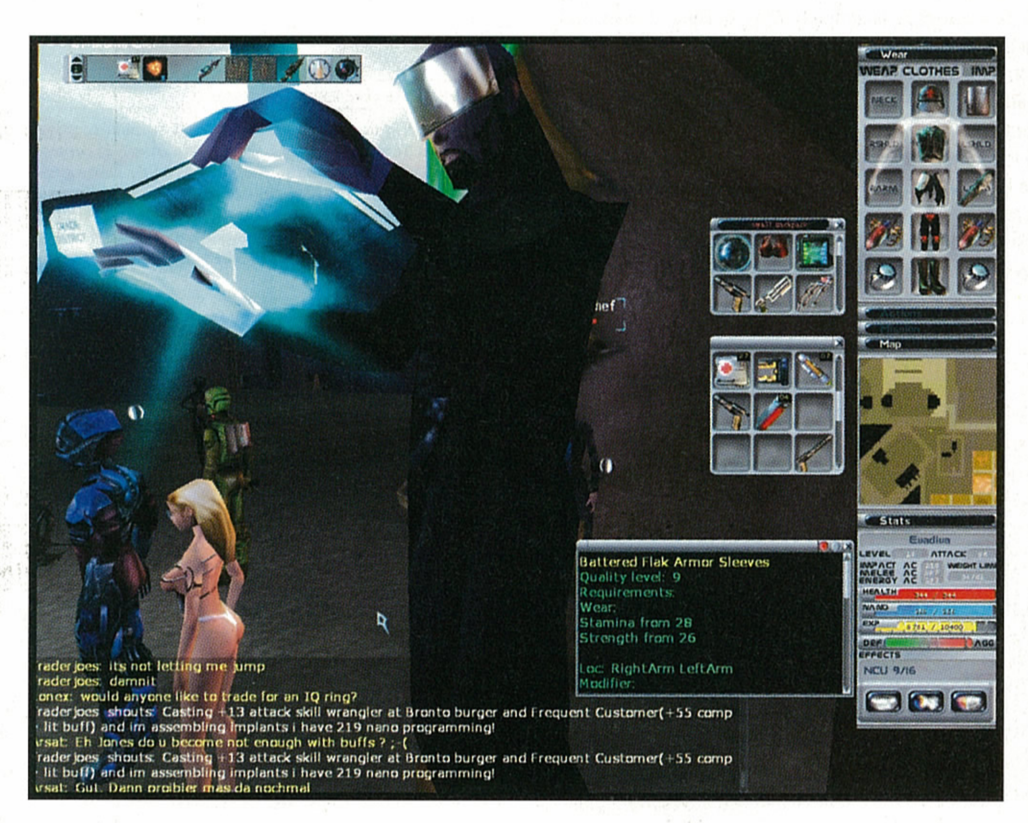
En Deux Mots

Tennis Masters Series est un anti-jeu d'arcade. Son moteur lui permet d'exploiter à fond les lois physiques de la petite balle jaune, et du joueur qui court derrière. En matière de jeux de Tennis, Microïds a réussi à se hisser au rang des références. Que l'on recherche la simulation ou l'amusement.

- \+ L'immersion dans le jeu
- \+ Le moteur physique
- \+ Le jeu tactique
- − La modélisation des personnages







Après le médiéval-fantastique avec Ultima Online, EverQuest et Asheron's Call, le monde des MMORPG se devait d'avoir son univers de science-fiction.
C'est chose faite. Anarchy Online, développé par les Norvégiens de Funcom, est sorti cet été aux États-Unis et en Scandinavie, et depuis peu sous nos latitudes. Si vous avez suivi son lancement sur les forums Internet, vous n'avez pas manqué de relever les débats enflammés. Comme ses illustres prédécesseurs, AO connaît un démarrage houleux et des essuyages de plâtre propres au genre complexe du online.
Mais les défauts de jeunesse ne doivent pas masquer un jeu somptueux, à l'univers original, comme nous allons le voir ensemble.

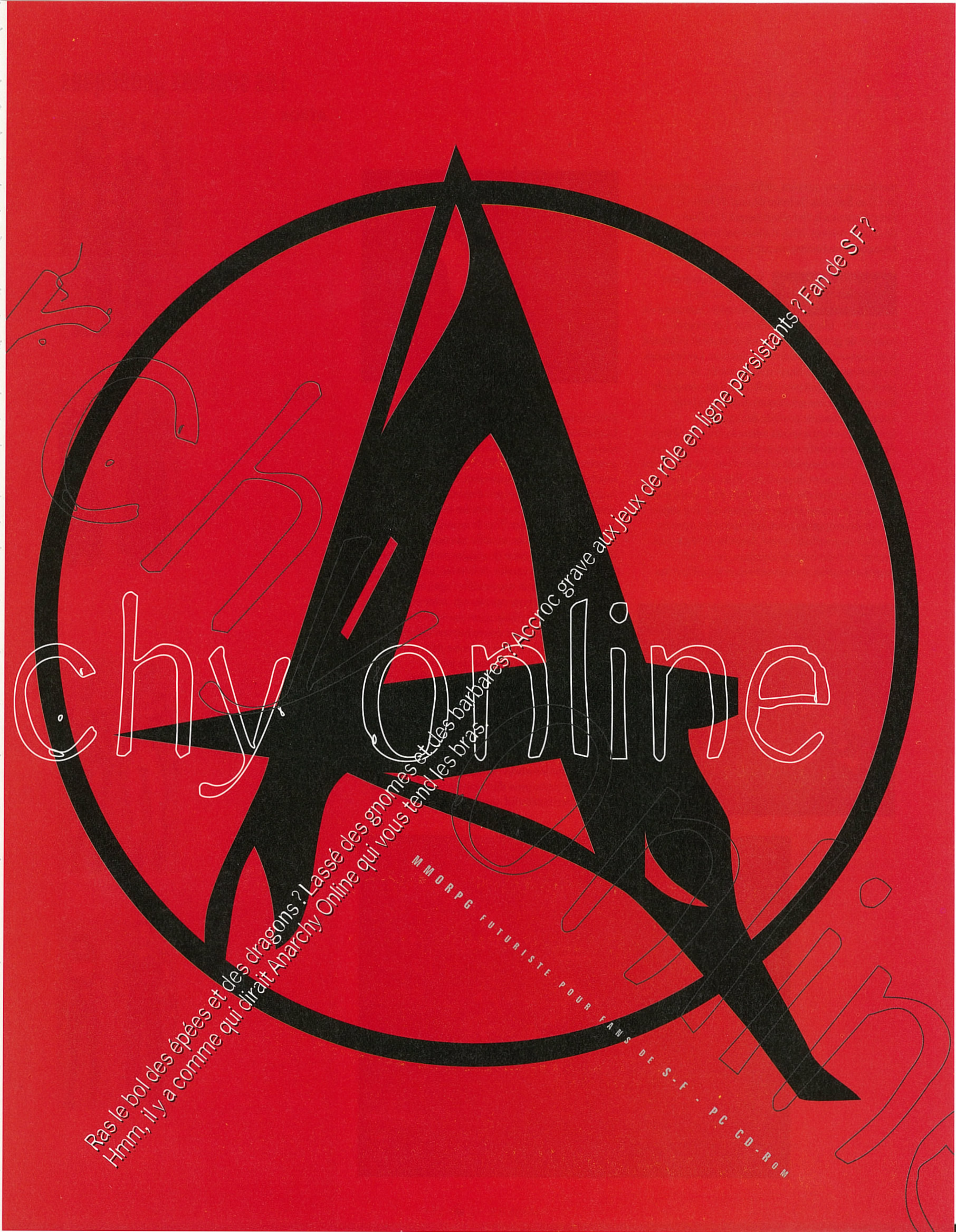




JOUABLE SUR PENTIUM III 500, 256 MO RAM, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR FUNCOM **DÉVELOPPEUR** FUNCOM NORVÈGE
TEXTE ET VOIX VO **MASSIVEMENT MULTIJOUEUR**

Le monde de Rubi-Ka

L'histoire d'Anarchy Online nous entraîne au 300e siècle. L'humanité a colonisé la voie lactée pour répondre à des besoins croissants en ressources naturelles et trouver une solution à la surpopulation. Rubi-Ka est une petite planète aux confins de l'univers, un désert rouge balayé par les tempêtes de sable. Le processus de « terraforming » mis au point par l'hypercorporation Omni-Tek a pourtant permis de la rendre habitable. Il faut dire que Rubi-Ka est dotée d'une richesse rare, le Notum, un minerai essentiel pour la nanotechnologie, base économique de ce monde du futur. Dans Anarchy Online, vous serez amené à choisir votre camp. Vous pourrez rallier les dirigeants d'Omni-Tek. Mais si les clauses en caractères microscopiques de leurs contrats types vous collent froid dans le dos, vous pourrez tout aussi bien rejoindre les clans, des rebelles installés au nord de Rubi-Ka, bien décidés à renverser le régime totalitaire d'Omni-Tek.
Comme Asheron's Call, Anarchy Online va proposer à ses joueurs un scénario évolutif. Prévu initialement pour le 15 octobre, celui-ci devrait finalement débuter le 31 octobre (à l'heure où nous mettons sous presse, blablablablabla : ndrc). Pour ceux qui se lassent rapidement de la course aux points d'expérience, ce scénario devrait permettre de s'impliquer, à diverses échelles, dans la vie politique de Rubi-Ka. La communauté autour d'Anarchy est déjà très forte, avec des dizaines de sites. Certains se la jouent jeu de rôle à fond. Notamment des sites d'entreprises virtuelles qui proposent des postes à pourvoir, comme dans la vie réelle. D'autres sites organisent d'autres styles de


chy Online
Ras le bol des épées et des dragons ? Lassé des gnomes et des barbares ? Accroc grave aux jeux de rôle en ligne persistants ? Fan de SF ?
Hmm, il y a comme qui dirait Anarchy Online qui vous tend les bras.
MMORPG FUTURISTE POUR FANS DE S-F - PC CD-ROM

manifestations : courses, défilés de mode, concours de DJ au Baboons (la boîte de nuit d'Omni-1). Avec des prix à la clef allant jusqu'à 1 million de crédits solaires. Mais n'allons pas trop vite en besogne et commençons par le commencement…

Génétiquement modifié

Vous vous demandez à quoi peut bien ressembler l'humanité en l'an 30 000 ? Elle a pas mal évolué. Les progrès en matière de génie génétique ont drôlement influencé le processus classique de reproduction. Les humains ne naissent plus de façon traditionnelle. Ils sont produits ! La population de Rubi-Ka est composée de quatre souches génétiques différentes (voir encadré). Chacune possède des aptitudes spécifiques et correspond mieux à certains métiers. Après avoir installé le jeu et téléchargé les derniers patches, il est temps de se jeter à l'eau. Trois serveurs sont actuellement disponibles : Rubi-Ka 1 où se trouve l'essentiel des joueurs, Rubi-Ka 2 lancé pour prévenir la surpopulation, et un serveur Test utilisé par les développeurs pour, euh, tester les derniers patches en grandeur nature. Anarchy Online vous permet de créer huit personnages, ce qui est largement suffisant pour embrasser les différentes professions et les deux camps, Omni et Clans. La phase de création des personnages est très réussie. On se retrouve dans un laboratoire génétique représenté en 3D. On choisit d'abord la souche génétique et l'apparence de notre alter ego. Anarchy nous offre un grand nombre d'options pour personnaliser notre look, histoire de ne pas ressembler à monsieur Tout le monde. On pourra donc choisir son sexe, sa taille, sa corpulence, son visage. La bibliothèque de visages est bien fournie, avec des tronches variées. À l'arrivée, on pourra aussi bien ressembler à un top modèle - option bombe sexuelle - qu'à un type pas très net, miné par la petite vérole. La seconde phase passe par le choix de votre future profession. Il y a douze métiers différents dans Anarchy. Le choix de l'un ou l'autre dépendra grandement de votre manière de jouer et de l'expérience que vous souhaitez vivre. Il y a de gros balèzes qui bastonnent au corps à corps, des chétifs qui utilisent la magie nano, des furtifs qui se cachent pour frapper par surprise, des spécialistes du commerce ou de l'ingénierie. On a bien affaire à un vrai jeu de rôle. Comme dans les autres MMORPG, on commence un premier perso pour découvrir le monde, puis on retire un perso définitif, une fois que l'on sait où on





Dans certaines missions, il faudra remettre en route des systèmes informatiques.

Les souches génétiques

ATROX



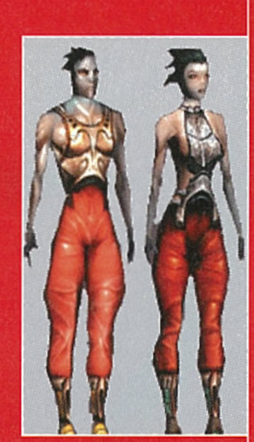
Les atouts de l'Atrox sont une très grande force et une grande réserve de Stamina. Cette souche génétique a été utilisée par les Corporations comme main-d'œuvre de base dans les mines de Rubi-Ka pour l'extraction du précieux Notum. Loyaux et autodisciplinés, les Atrox forment une partie importante de la population. Métiers préférés : Aventurier, Soldat, Brute.

NANO



Les Nanos sont spécialisés dans la programmation des nanomites, des robots de taille moléculaire qui facilitent la vie des habitants de Rubi-Ka. Comme tout se passe au niveau subatomique, l'utilisation de la nanotechnologie peut apparaître, auprès des gens ordinaires, comme de la magie. Les Nanos ont un bon psychisme et une haute intelligence. Métiers préférés : Aventurier, Métaphysicien, Nanotechnicien.

OPIFEX



Personne ne fait vraiment confiance aux Opifex, mais, d'un autre côté, on ne peut pas vraiment les détester. Dans les rangs des Opifex on trouve des charlatans, des voleurs et des trafiquants louches. Pas vraiment adaptés aux travaux physiques difficiles, ils sont dotés d'une grande agilité et ont de bonnes capacités sensorielles. Métiers préférés : Aventurier, Fixer.

SOLITUS



C'est la souche génétique qui ressemble le plus à l'homo sapiens ordinaire. Ils constituent la majorité de la population de Rubi-Ka et sont aussi désignés sous le nom de Norms. Sans véritables faiblesses ou points forts, ils ont des statistiques de base très équilibrées. C'est pourquoi ils peuvent suivre un grand nombre de carrières : Aventurier, Agent, Bureaucrate, Docteur, Ingénieur, Maître en arts martiaux, Soldat, Marchand.



Des fois, on croise de drôles de bestiaux, comme ce brontosaure adulte.

met les pieds. La phase de création nous amène enfin au dernier étage du labo génétique. Trois portes s'ouvrent sur notre nouvelle planète. Elles mènent aux territoires Omni-Tek, Clans ou Neutre, au cas où vous n'êtes pas encore bien fixé sur votre alignement politique. La grande aventure peut commencer.

La grosse claque

Le premier contact avec le monde de Rubi-Ka est éblouissant. Anarchy Online est probablement le plus beau jeu en ligne disponible actuellement. Les environnements sont incroyablement détaillés. Les villes de Rubi-Ka sont gigantesques : de véritables labyrinthes de bâtiments high-tech, de magasins, de terminaux futuristes où le nouvel arrivant aura du mal à ne pas se perdre au début. Suivant la faction que vous avez choisie, l'architecture des villes varie du tout au tout. Villes de pionniers, ambiance Fallout/Western pour les clans. Mégapoles sophistiquées pour l'Omni-Tek. Les graphistes de Funcom ont dû plancher sous perfusion de « Blade Runner ».



Les extérieurs n'ont rien à envier aux décors des villes. Le contraste entre les zones urbaines et les étendues sauvages est bien réel. On franchit les portes d'une ville, et on se retrouve dans une nature luxuriante (ou bien désertique) où fourmille une faune plus ou moins agressive. On traverse des forêts en courant au milieu des herbes hautes. On passe devant des cascades d'eau claire. On plonge dans un lac pour se rafraîchir un brin. Les effets de lumière sont incroyables. Le cycle du jour et de la nuit nous fait découvrir des ambiances sans cesse renouvelées. Il faut avoir admiré un coucher de soleil sur Rubi-Ka. Les trois lunes qui montent doucement dans le ciel pour effectuer leur ballet nocturne. Parfois la pluie arrive, ou un orage éclate, et on voit tomber la foudre à quelques mètres dans un fracas terrible. De petites créatures furètent ici et là : insectes, lapins étranges… Elles ne sont pas là pour être combattues mais pour rajouter à l'ambiance générale. Cette richesse de paysages et la qualité de l'immersion donnent instantanément envie de partir explorer le monde de Rubi-Ka. Découpé en zones, celui-ci est plutôt grand : près de 50 km². En se déplaçant à pied, c'est effectivement très vaste.
On retrouve le même graphisme enchanteur pour ce qui est des personnages et des monstres. Les animations de persos sont ce que j'ai vu de plus abouti. La capture de mouvement est un art que Funcom pratique à la perfection. Comme dans les autres MMORPG, on dispose d'une bibliothèque d'une quarantaine d'animations sociales (emotes), pour communiquer avec les autres joueurs autrement que par le chat. On peut par exemple saluer, désigner du doigt une direction, faire un saut périlleux ou même effectuer une danse compliquée. Par exemple, avec « /pulp » ,vous refaites toute la


Ce tigre est un joueur Aventurier qui utilise une nano de camouflage.





L'ingénieur et le bureaucrate invoquent des robots pour se battre à leur place.



chorégraphie de Uma Turman dans « Pulp Fiction ». Ça calme.

Pour rajouter au festival graphique, Anarchy Online se voit doté de la meilleure bande son que j'aie entendue depuis longtemps dans un jeu vidéo. La musique est épique, toujours variée, et elle colle comme un gant avec ce qui se passe à l'écran. En fait, il y a des musiques différentes pour chaque zone que l'on traverse. On passe alors d'un thème mystérieux à la Debussy, en forêt, à de grandes envolées sombres et majestueuses, en rentrant en ville. Évidemment, la musique monte en intensité lors des combats. Mais ça, c'est déjà beaucoup plus classique comme fonctionnalité.



La musique est épique, toujours variée, et elle colle comme un gant avec ce qui se passe à l'écran.

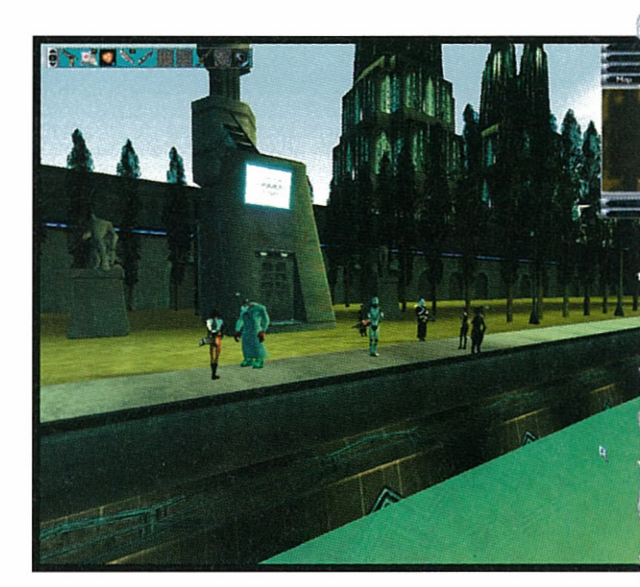
Bien accueilli

Les nouveaux arrivants de Rubi-Ka apparaissent dans une zone spécialement prévue pour effectuer leurs premiers pas. Il est ainsi possible de se familiariser avec l'interface et les principes du jeu, avant de partir courir le vaste monde. Vous y séjournerez pendant vos quatre premiers niveaux, histoire de ne pas vous faire égorger par des créatures surpuissantes d'entrée de jeu. Le système d'aide intégré est bien sympathique. On peut discuter avec un personnage non joueur (PNJ) guide pour obtenir des informations sur les concepts particuliers d'Anarchy. D'une façon générale, un shift-clic sur un objet permet d'obtenir des renseignements à son sujet. Tant que je vous tiens, j'en profite pour vous livrer une commande un peu planquée dans la documentation, mais bien utile : Ctrl-F8 qui permet de changer le mode de caméra. En effet, par défaut, la caméra ne suit pas votre personnage à-la-Tomb-Raider, ce qui est très déstabilisant.

En règle générale, on trouve, dans chaque zone, un certain nombre de terminaux. Tout d'abord le Terminal d'Assurance vous permet d'effectuer un scan de votre entité. Si vous venez à mourir lors de vos expéditions, vous êtes reconstitué à côté du dernier Terminal d'Assurance utilisé. Vous perdez au passage tous les points d'expérience (IP, Improvement Points dans AO) depuis la dernière « sauvegarde » . Vu que l'utilisation d'un Terminal d'Assurance ne coûte que quelques crédits, vous serez bien inspiré en les visitant régulièrement. Lors de votre mort virtuelle, vous perdez aussi une grande partie de votre équipement. À la différence d'Asheron's Call ou Ultima Online, vous n'aurez pas à récupérer vos possessions sur votre corps. Dans un autre terminal, le Terminal de Réclamation, sorte de grande succursale des objets trouvés, vous pourrez récupérer votre petit barda. À se demander à quoi sert cette pénalité d'ailleurs… à part mettre le boxon dans nos barres de raccourcis.

Comment jouer ?

La boîte d'Anarchy Online est disponible dans les bonnes crémeries pour moins de 250 francs. Il faut ensuite souscrire un abonnement mensuel de l'ordre de 13 euros par mois. Une formule spéciale d'abonnement pour six mois fait descendre la redevance à 10 euros par mois (moins de 70 francs), ce qui est comparable aux autres MMORPG sur le marché.
Si vous souhaitez essayer Anarchy Online et que vous disposez d'une connection à haut débit, vous pouvez télécharger le jeu entier (600 Mo) à cette adresse : www.anarchy-online.com/ Vous aurez une semaine pour vous faire une idée, avant que votre compte ne soit débité du prix du jeu (30 dollars) et du premier mois d'abonnement.





À force de manipulations, y a des mutants partout.



Des effets climatiques bien chouettos.

OFFREZ-VOUS UNE CHANCE DE LES ATTRAPER

LUC BESSON PRÉSENTE

Yamakasi

Les samouraïs des temps modernes

LES BONUS DU DVD :

FORMAT
- 2.35 - 16/9 Compatible 4/3

SON ET SOUS-TITRES
- Son : Français DTS et 5.1 Surround
- Sous titres : Français malentendants

BONUS
- Menus 3D • Making of • Bonus cachés
- Bande annonce du film
- Commentaire audio des 7 Yamakasi
- Fiches des 7 personnages "Wanted"
- Économiseurs d'écran
- Bande annonce des films :"15 Août", "Le baiser mortel du dragon", "Wasabi."

EXTRA BONUS
- Jeu d'escalade à jouer avec la télécommande
- 7 jeux DVD-Rom

EN VENTE EN VHS ET DVD VIDEO LE 14 NOVEMBRE



EUROPA



Deux contre un, c'est pas fairplay.







Les effets des nanos sont somptueux.

En haut à gauche de l'écran se trouve hmm, une barre de raccourcis où chacun dispose à sa guise de ses commandes les plus utilisées. Il suffit d'y glisser l'icône d'un objet pour pouvoir ensuite l'utiliser d'une pression de touche raccourci. Comme on dispose de dix barres de dix raccourcis, il sera facile d'organiser tous ses nanos de buffs (voir plus loin), de se soigner en plein combat ou d'utiliser une aptitude spéciale. Anarchy Online intègre aussi un système de macros. Les macros peuvent également être placées sur cette barre.

Codes de couleur

En fonction du métier que vous avez choisi et de l'arme que vous utilisez, vous aurez accès à des aptitudes spéciales. On trouve des attaques mentales, des tirs visés pour les fusils, du tir en rafale pour les gros guns, etc. Lors des combats, ces aptitudes permettent de rompre la monotonie des attaques et introduisent une dimension tactique à l'affrontement. Savoir placer un « burst » ou un « fling shot » au bon moment peut tout changer dans l'issue d'une bataille. Bien évidemment, ces attaques spéciales ne s'utilisent pas à tire larigot. Il y a un temps de récupération avant de pouvoir s'en servir à nouveau. Les monstres que vous rencontrez dans la zone de départ sont relativement faibles. D'une manière générale, plus vous vous éloignez de la civilisation et des villes, plus les créatures rencontrées sont balèzes. La plupart ont une habitude neutre à votre égard. C'est-à-dire qu'elles ne vous attaqueront pas si vous ne venez pas les titiller. Ce qui permet de faire un brin d'exploration. Mais chaque zone contient aussi des lourds, des bestiaux qui attaquent dès que vous passez à leur portée. Et là, c'est nettement moins drôle pour l'explorateur débutant.
Une fois que vous avez ciblé une créature, une barre de couleur apparaît et vous donne une indication sur le niveau du monstre (plus tard, des équipements spéciaux permettent d'avoir des informations plus précises). Si la barre est verte ou jaune, le combat est jouable. Si elle est orange ou rouge, vous serez mal inspiré d'affronter la bestiole seul. En revanche, si la couleur de la barre est grise, tuer ce monstre ne vous rapporte plus du tout d'expérience. Funcom résout ainsi le problème du « camping », cette plaie des MMORPG. Au fur et à mesure qu'ils progressent, les joueurs changent naturellement de zone pour trouver des monstres adaptés à leur niveau… et ne restent pas à squatter le territoire de chasse de leurs petits camarades. Ce système est bienvenu, mais il est à double tranchant. Vous ne pourrez pas faire équipe avec des joueurs de niveau trop éloigné du vôtre. Ou alors, vous ne ramasserez presque pas d'IP. Toute cette expérience sert, bien sûr, à faire monter vos compétences. Le nombre de compétences différentes, dans Anarchy, est assez impressionnant : près d'une soixantaine. Houla ! ça fait beaucoup ! Mais on ne montera pas tout à tort et à travers. Il s'agit de privilégier les compétences naturelles de votre profession, celles qui nécessitent peu d'IP pour monter et qui font progresser de manière significative la puissance de votre avatar. Certaines professions mélangent plusieurs aptitudes. Mais d'une manière générale, les personnages sont spécialisés dans un domaine particulier. Du moins, avant d'avoir atteint un niveau élevé.

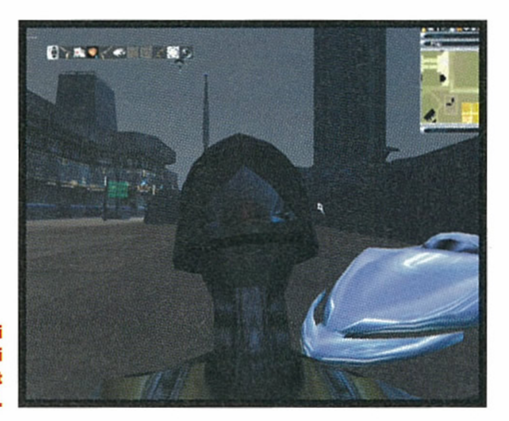
Missions à gogo

La chasse dans les grands espaces de Rubi-Ka est un sport attrayant. Mais viendra le moment où vous serez tenté par de nouvelles expériences. Vous irez visiter la grande ville et ses quartiers chauds (je vous conseille la boîte de nuit le Baboons, si vous traînez du côté d'Omni Entertainment). Vous pourrez ensuite choisir un appartement et le décorer. Réfléchissez à deux fois avant de passer la porte, il ne sera pas possible d'en changer après coup. Vous irez faire un peu de shopping dans les gargotes locales. Et vous constaterez les prix prohibitifs pratiqués par ces requins. Vous ne risquez pas d'acheter grand-chose avec les malheureux crédits amassés jusque-là. Heureusement, les Terminaux de Mission vous tendent les bras. Avec un peu de patience, vous allez vous équiper de pied en cap en effectuant des missions. Celles-ci sont paramétrables et, comme

TIPS JEU

Le site officiel de la communauté :
http://community.anarchy-online.com/
Un bon site de référence en anglais :
www.ao-basher.com/
En français dans le texte :
www.ao-france.com/

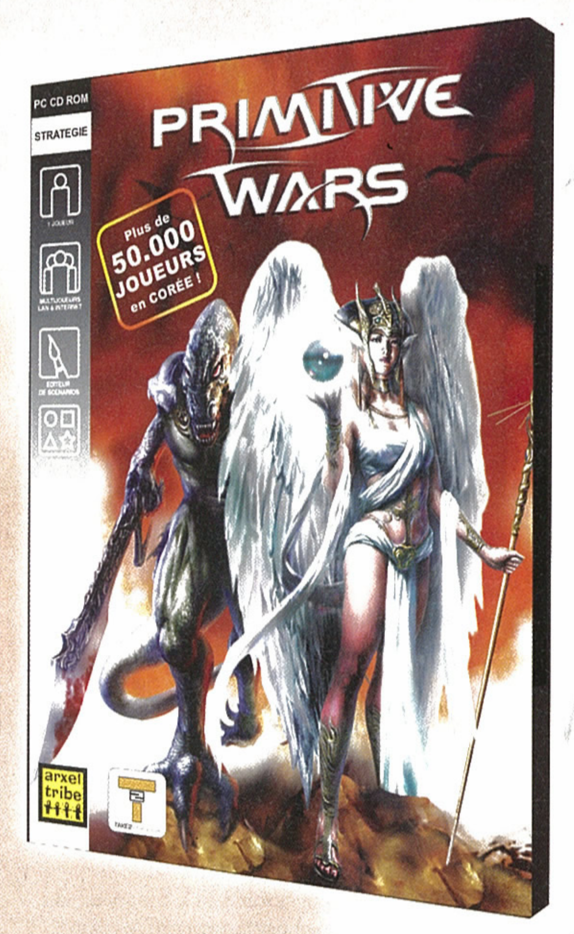




Bientôt, moi aussi, j'aurai une Turbo Jet 2000.

PRIMITIVE WARS

Plus de 50.000 JOUEURS EN CORÉE



www.primitivewars.com













vous connaissez à l'avance la récompense, vous ne choisirez que celles qui vous intéressent. Hop ! une mission pour un casque, une autre pour une super mitrailleuse ou un nano de bouclier qui décoiffe... Elles se déroulent en intérieurs. Vous pourrez télécharger les coordonnées dans votre système de navigation, afin de trouver facilement l'accès à la zone de mission. Les objectifs sont variés : récupération d'un objet volé, identification d'un suspect, désamorçage d'une bombe, remise en marche d'un système informatique... Elles varient d'ailleurs en fonction de la profession que vous avez choisie. Si vous souhaitez effectuer une mission en groupe, un duplicateur de clef acquis pour quelques kopeks stellaires vous permettra de distribuer une carte d'accès à chaque membre de l'équipe. Comme les autres titres du genre, Anarchy Online intègre des fonctions de discussion (chat) avancées. Il y a des canaux de chat spéciaux pour les joueurs à la recherche de coéquipiers de leur niveau ou pour le commerce. Toujours pour renforcer la communication et l'organisation des joueurs, on trouve un système de guilde intégré. Il suffit de se procurer un kit dans un magasin et recueillir dix témoignages d'affection pour monter sa propre guilde au sein d'Anarchy. Toute une batterie de commandes est propre aux guildes. Description et raison sociale de la guilde, mais aussi gestion des salaires. Cette fonctionnalité est bien intéressante sauf que, pour l'instant, elle n'est pas encore opérationnelle.

En travaux

Les créateurs de Funcom ont placé la barre très haut. Ce qui peut expliquer qu'une partie des fonctionnalités prévues ne marche pas encore parfaitement. Mais comprenez-moi bien, Anarchy est d'ores et déjà au moins aussi jouable que les autres jeux en ligne quand ils sont sortis. Car, par définition, les MMORPG sont perpétuellement en construction. Et certaines fonctions doivent être testées en grandeur nature, notamment le PvP (combats entre joueurs) où l'équilibrage entre les classes peut être un brin ardu. Pour l'instant donc, l'habitant de Rubi-Ka doit encore jongler avec quelques bugs à géométrie variable. Les équipes de développement travaillent d'arrache-pied et, globalement, on peut dire que les choses vont en s'améliorant.
Il n'empêche que le rééquilibrage de certaines classes a provoqué des émeutes sur les forums d'AO. Notamment le patch 12.6 qui diminuait la puissance des Agents. Ceux-ci pouvaient tuer un autre joueur en un seul coup, avec leur fusil de snipe. Étrangement, ceux qui ont gueulé le plus fort, et qui menacent Funcom des pires représailles, sont souvent des joueurs de niveau 120 qui ont dû scotcher grave. Enfin, comme on dit, qui aime bien châtie bien. En attendant que tout soit parfait, voilà en vrac une petite liste des choses amusantes que l'on peut d'ores et déjà faire dans Anarchy Online.
Pour améliorer vos compétences et affaiblir celles de l'ennemi, vous aurez accès à des nanoformules. Équivalentes aux formules magiques des jeux de rôle médiévaux-fantastiques, certaines nanos sont propres à certaines professions. À noter que l'Agent dispose de nanos qui lui permettent de morpher temporairement dans une autre profession et utiliser les nanos propres à cette profession. Ouah, on se croirait dans « Matrix ». Pour booster encore plus vos capacités, vous pourrez concevoir et vous faire poser des implants chirurgicaux. Cette fonction est suffisamment intéressante et complexe pour que des outils d'aide à la conception d'implants aient été développés par les passionnés. Si vous jouez un Ingénieur ou un Bureaucrate, vous aurez le grand plaisir d'invoquer et contrôler des droïdes pour combattre à votre place. Vous pourrez, avec la compétence requise, fabriquer vos propres armes à partir d'une vingtaine de pièces détachées de base. Libre à vous d'inventer un nouveau modèle de pacificateur ou de vous lancer dans le commerce des flingues. Si vous avez choisi la carrière d'Aventurier, une de vos nanoformules vous permettra de prendre l'apparence d'un monstre. Ça fait toujours drôle de croiser un tigre aux dents de sabre au coin d'une rue. À haut niveau et moyennant une sérieuse participation financière, vous aurez accès à des véhicules. Vaisseaux lilliputiens ou limousines sur coussin d'air : c'est toujours la classe de se balader en Turbo Jet sur les routes de Rubi-Ka. Après un stage de formation aux techniques informatiques de pointe, vous aurez accès à la « Grille ».
Cette dimension parallèle permet de voyager instantanément en plusieurs points de la planète. Sinon, vous pourrez toujours prendre les whom pahs, l'équivalent du métro sur Rubi-Ka. Et encore plein de trucs bien, que je n'ai pas encore découverts dans les entrailles d'Anarchy Online. Cool, ce test est terminé, je vais pouvoir m'y remettre.

ianSolo



Comment installer une extension mémoire...





Rien ne vaut la chasse en groupe.



Rome est une cité très classe.

Un peu de technique

Anarchy Online est super beau, mais aussi super gourmand. Si vous ne voulez pas subir des lags horribles en ville, là où se concentrent un max de joueurs, il vous faudra beaucoup de RAM. Testé d'abord avec un PII 450 et 128 Mo de RAM, AO s'est avéré difficilement jouable. Comptez sur 256 Mo, voire 512 Mo. La RAM ne coûte rien en ce moment, autant en profiter. Testé ensuite sur un PIII 750 avec une GeForce II, Anarchy s'est avéré parfaitement fluide, avec toutes les options graphiques à donf.
S'agissant d'un jeu de rôle en ligne, comptez aussi sur une connection internet performante, type Câble ou, mieux, ADSL. Nous l'avons aussi testé avec un modem 56K. Ça marchait bien à part un peu de lag en ville. Mais bon, là, c'est votre note de téléphone qui va en prendre un coup.

En Deux Mots

Anarchy Online est le MMORPG que les fans de science-fiction attendaient. Somptueusement réalisé, il regorge de bonnes idées. Tout n'est cependant pas encore parfait sur la planète Rubi-Ka. AO souffre encore de bugs, simplement gênants, voire frustrants. On compte sur le travail des développeurs et le lancement du scénario évolutif pour lui faire prendre l'ampleur qu'il mérite. Si vous devez vous lancer dans AO, essayez de rejoindre une guilde déjà installée. Vos premiers pas s'en trouveront facilités.

- \+ Très très beau
- \+ Richesse de l'univers
- \+ Animations des persos
- \+ Musique
- − Config confortable requise
- − Bugs à géométrie variable





90 INTÉRÊT

addon
Vos nouveaux loisirs!

Exclusif !

JEUX VIDÉO / DVD • NEUF ET D'OCCASION

Jouez moins cher !

La Play Station 2®

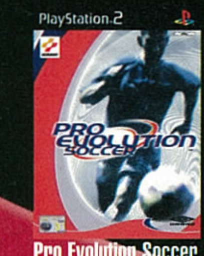
+ 1 film**

1 499 F* (228,52 €)

* Addon vous reprend votre PSone 500 FRF (sous réserve de son parfait état), à valoir exclusivement sur l'achat d'une PlayStation 2. On vous déduit 500 FRF de 1 999 FRF (prix de la PS 2). Vous ne payez que la différence soit 1 499 FRF. Voir modalités en magasin.
Offre ci-dessus valable pour votre PlayStation (ancien modèle) qui vous sera reprise 300 FRF. On vous déduit 300 FRF de 1 999 FRF. Vous ne payez que la différence soit 1 699 FRF.
** Film à choisir parmi sélection, dans les points de vente participant à l'opération.

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20. Toutes les marques citées sont déposées. * Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks. Dans les points de vente Addon participant à l'opération, voir modalité en magasin. Offre valable jusqu'au 31/12/01.

SÉLECTION ADDON



Pro Evolution Soccer


Soul Reaver 2



Silent Hill 2


Fifa 2002


Espion Pour Cible


Project Eden


SSX Tricky

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100
Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

ANNECY
14, rue sommeiller
74000 Annecy
Tél. : 04 50 52 80 11

BORDEAUX
203-205, rue
Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

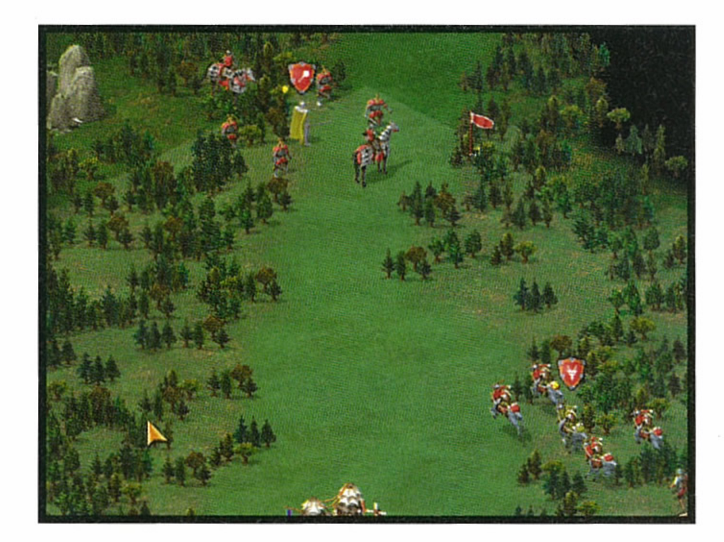
ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

ROUEN-TOURVILLE
Ctre Cial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Étienne
Tél. : 04 77 21 39 69

TOULOUSE
32, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 12 99
11, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 33 34
Ctre Cial Auchan
Tél. : 05 61 61 54 00
31000 Toulouse

TOURS
6, av. Grammont
37000 Tours
Tél. : 02 47 75 50 01





JOUABLE SUR **PENTIUM II 300, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **STRATEGY FIRST** DÉVELOPPEUR **TIMEGATE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **8**



Si les combinaisons entre premières lignes et lignes de soutien peuvent être nombreuses, la puissance de feu est limitée par l'obligation de placer ses mages uniquement en support.

Kohan : Immortal Sovereigns

STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Kohan évolue dans le monde de Khaldun, un univers fantastique où paladins, mages et sorcières combattent aux côtés d'immortels. Après une terrible catastrophe, la majorité de ces derniers ont disparu, et les amulettes qui permettent de les réveiller sont désormais perdues. Mais un d'entre eux, votre héros, a été ranimé. Il doit rechercher toutes les autres amulettes pour combattre le mal qui a pris le pouvoir dans ce bas monde. Quatre partis, trois humains et un diabolique vont s'affronter dans l'âpre lutte de la domination.



Des sous, des sous, des sous

Kohan apparaît de prime abord comme un jeu de stratégie classique, un peu à la Heroes of Might and Magic. Vous détenez des villes, arrachées à l'ennemi ou non, et vous les développez en construisant des structures qui vous permettent d'obtenir quatre ressources différentes (bois, pierre, mana et fer) et de nouvelles unités. Un brouillard de guerre

Alors que l'add-on sort déjà aux États-Unis, le premier volet de Kohan arrive en France. L'attente aura été longue, mais comme les ricains, on peut enfin s'amuser avec des « immortels ».



Chaque ville possède sa milice, mais si celle-ci se révèle efficace contre de faibles troupes un trop gros parti l'anéantit rapidement.

règne sur la carte, et une des premières actions à envisager est de découvrir le niveau au complet pour déterminer l'emplacement des mines qui boosteront vos ressources et votre or, des ruines qui vous donneront de nouvelles technologies et surtout des campements ennemis. Vos cités, tout comme vos régiments, possèdent une zone d'influence qui leur permet de surveiller les lieux qui les entourent et d'exploiter les ressources qui s'y trouvent. Plus une ville est importante, et plus la zone sera grande. Votre premier petit village, avec sa seule construction possible, contrôle une surface trop étroite pour être vraiment efficace. Mais qu'il se transforme en ville, puis en cité et enfin en citadelle, et la moitié de la région vous appartient. Le nombre de constructions accessibles et leurs upgrades se multiplient alors, ainsi que les défenseurs et les revenus. Pour accroître la zone de contrôle, vous pouvez aussi bâtir des avant-postes grâce à vos ingénieurs ou tout simplement de nouvelles villes en utilisant vos colons. Outre cette zone de vision, il existe aussi une zone de défense. Tout ennemi passant dans cette dernière sera automatiquement pris pour cible par la milice de la ville. Eh oui, pas la peine de laisser des troupes à l'intérieur, sa population prend les armes à la moindre menace. Bien sûr, parfois l'ennemi se révèle plus fort que vos valets d'arme, et après avoir amoché les trois

quarts de la cité, il réussit à la capturer avant qu'elle ne soit complètement détruite. Pour accroître ses défenses, il vous suffit de bâtir des murs ou d'ordonner à une de vos compagnies de la défendre au péril de sa vie. Les villes prises ne changent pas d'origine de population. Si vous capturez une des cités d'un camp ennemi, vous pouvez développer des régiments composés de leurs propres unités. Ainsi, ce n'est pas une espèce qui affronte une autre espèce, mais plutôt des partis sans distinction de races qui s'entretuent.

Des armées

La création de soldats se fait par compagnies de sept unités composées de quatre hommes de première ligne, de deux autres en soutien et d'un capitaine. Non seulement leur développement vous demande d'entamer votre trésor de guerre, mais leur maintenance puise continuellement dans vos réserves, entraînant un surcoût notable. Chaque début de partie devient alors délicat : si vous décidez de développer un trop grand nombre de troupes sans conquérir de nouveaux territoires, votre économie périclite tandis que vos troupes disparaissent une à une. Et là, il suffit d'une pichenette du moindre ennemi pour vous prendre vos villes et donc vos ressources, sans que vous puissiez réagir.
Vous pouvez faire une croix sur l'attaque à la bourrin, du moins dans un premier temps. Vous ne dirigez plus des troupes unité par unité, mais des groupes d'hommes que vous pouvez assembler à d'autres groupes. La maniabilité s'en trouve fortement accrue car vos petites compagnies se révèlent, suivant leur composition, aptes à combattre et à survivre seules. Plusieurs types différents d'unités (au total, plus d'une quarantaine), sont disponibles, totalisant un nombre impressionnant de combinaisons réalisables ; la troupe de zombis chargera sans complexe à côté d'une troupe de cavaliers.
Si le moral joue un rôle, l'axe d'attaque se révèle primordial. Donner une direction à vos hommes par un simple clic peut vous faire perdre ou gagner une bataille. De la même manière, pour une plus grande efficacité, les formations sont mémorisables. Du coup, une fois les troupes sélectionnées et placées dans celle que vous désirez, elles se positionneront à nouveau automatiquement de la même façon.
Pour pousser plus loin le gameplay et offrir le maximum de confort au joueur, une autre finesse a été ajoutée. Il n'est plus question maintenant d'envoyer sciemment vos hommes au carnage en les considérant comme de la chair à canon. Vos régiments fuient dès que les pertes sont trop graves et se régénèrent quand ils se reposent sur une des zones contrôlées par vos villes ou vos avant-postes. Ils prennent ainsi de l'expérience, ce qui les rend encore plus efficaces au combat. Un autre moyen d'accroître leur puissance consiste à découvrir des anciennes technologies dans les ruines du voisinage. Ils peuvent ainsi acquérir des pouvoirs supplémentaires qu'ils garderont tout au long de la campagne.
La campagne se révèle assez vite ennuyeuse. Même si les missions offrent un bon rythme, le fait qu'elles soient scénarisées empêche l'I.A. de vraiment donner ce qu'elle a dans les tripes. Le mode Escarmouche, par contre, lui laisse toute latitude. Assez maligne, elle se fixe un objectif principal qui prévaut lors des affrontements. Ainsi, si vous attaquez une ville secondaire, elle ne réagira pas automatiquement en lançant deux régiments pour la reprendre. Elle préfèrera accumuler ses forces pour toucher l'endroit qui l'intéresse. Le mode multijoueur avec son éditeur de cartes vous procure les sensations les plus fortes. Avoir un joueur humain face à soi qui utilise toutes les finesses du gameplay pour chercher à vous écraser, voilà de quoi animer vos longues soirées d'hiver.

Kika



Pour une plus grande efficacité de vos régiments, vous pouvez choisir la direction d'attaque.



Bien qu'immortels, vos héros peuvent être effacés du champ de bataille. Il ne vous reste alors qu'à repayer leur réveil en faisant une croix sur tous les bonus accumulés lors des précédents affrontements.



Un ensemble d'écrans permet de gérer au plus vite la partie économie de votre royaume et de répondre aux besoins immédiats.

Un peu de technique

Le graphisme est tout à fait à la hauteur, mais les textures sont répétitives et les décors manquent d'originalité. Classiques avec parfois de petites animations, ils ne proposent rien qui puisse attirer l'œil ou donner une patine particulière. La plupart du temps, ils consistent en quelques ruines éparpillées çà et là. Le moteur tourne bien et les sorts produisent moult étincelles réussies. La musique se révèle vite monotone, comme la bande sonore, même si les râles des unités fatalement touchées se montrent assez expressifs. L'interface, après avoir passé le tutorial, est un modèle de maniabilité. On prend le jeu en main très rapidement grâce à sa simplicité. L'impossibilité de vraiment contrôler la progression de ses héros et des objets qu'ils acquièrent empêche tout attachement et on les perd sans sourciller malgré les malus que cela entraîne. Au final, on a un jeu, certes tout à fait acceptable techniquement, n'ayant pas à rougir de ses capacités, mais qui possède un moteur de base sans fioritures et une ambiance sans charme.



Le combat, une fois engagé, devient vite ingérable. Les commandes ne vous autorisent plus qu'à sonner la retraite ou fuir en déroute avec tous les inconvénients que cela implique.

En Deux Mots

KOHAN APPARAÎT D'ABORD JUSTE COMME UN PETIT JEU : LE GRAPHISME N'EST PAS TRÈS RICHE ET LES CARTES SONT ASSEZ VIDES. MAIS TRÈS VITE, LES POSSIBILITÉS STRATÉGIQUES ET LA MICRO-ÉCONOMIE RELÈVENT L'INTÉRÊT DES AFFRONTEMENTS. SES ÉLÉMENTS SONT SIMPLES, CERTAINEMENT, MAIS LEUR COMBINAISON OFFRE UNE COMPLEXITÉ D'ACTIONS JOUISSIVES.

- + Micro gestion
- + Les multiples combinaisons de troupes
- − Pas vraiment d'ambiance originale





81
INTÉRÊT

Le maître de l'Atlantide : Poséidon

STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom

Poséidon prend la suite de Zeus en vous proposant de construire et de diriger la fabuleuse cité d'Atlantis, sans limitation de temps et sans objectifs précis. L'occasion permet d'établir de nouvelles colonies sur tous les continents et d'interagir aussi bien avec les Égyptiens que les Chinois. Introduit dans ce nouveau monde par une cinématique grandiose, vous êtes invité à essayer d'arriver au bout des six nouvelles campagnes.

Quoi de neuf ? Il n'y a pas vraiment grand-chose de nouveau sous le soleil de Poséidon. On retrouve pratiquement inchangé Le Maître de l'Olympe avec juste quelques bâtiments supplémentaires. Ainsi, on découvre un nouveau moyen de gagner de l'argent : l'hippodrome, qui reste tout de même anecdotique, permet de créer son propre parcours de course à travers toute la ville. L'avancée la plus intéressante est sans aucun doute la nouvelle branche technologique. Si les spectacles et les loisirs sont délicatement poussés à la trappe, apparaissent des universités, des laboratoires, des musées et des observatoires destinés à entretenir la bonne humeur de vos concitoyens. Vous découvrez très vite que ceux-ci apprécient de cultiver leur esprit dans les bibliothèques, ils adorent aussi dépenser leur or dans les courses. Plaisir payant, l'hippodrome parvient parfois à reboucher les trous de votre trésorerie. Trois divinités supplémentaires viennent vous demander des comptes : Poséidon, Héra et Atlas vous aident si vous leur créez un sanctuaire, et n'hésitent pas, dans le cas contraire, à vous faire subir leur colère. Quelques héros et créatures monstrueuses s'ajoutent à ces dieux irascibles pour exiger temples et approvisionnement. Trois ressources offrent de nouvelles possibilités dans le développement de la ville. Le marbre noir, le cuivre et l'orichalque habillent les sanctuaires de décorations encore plus magnifiques que dans le précédent épisode, et surtout amènent des troupes inédites. Grâce au précieux orichalque, vous obtenez des unités particulièrement redoutables pour mieux piller et conquérir les cités voisines. Les campagnes vous plongent dans des scénarii souvent assez complexes à réussir. Aussi, si vous n'avez jamais joué à Zeus, je vous conseille fortement de l'essayer avant de vous lancer dans l'add-on. On vous demande de développer très vite les bases de votre cité pour pouvoir réagir aux menaces qui se profilent. Vous n'avez donc pas le temps de traînailler en essayant de comprendre comment attirer les habitants, les garder et les nourrir tout en conservant un seuil financier positif. Comme avec le Maître de l'Olympe, on accroche aux missions que l'on nous propose. Mais si la campagne offre une réelle continuité qui permet d'éviter les côtés répétitifs de la gestion, les scénarii, eux, risquent de vous lasser assez rapidement. Heureusement, l'éditeur de niveaux évite que l'on s'endorme sur son clavier.

Kika

Après Zeus, Poséidon vous propose de poursuivre le voyage au pays des dieux de la Grèce antique dans un jeu de stratégie. Préparez votre trident !



L'hippodrome, pour être rentable, demande un investissement assez important au niveau de la construction de son parcours.





JOUABLE SUR **PENTIUM II 300, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **SIERRA**
DÉVELOPPEUR **IMPRESSION GAMES ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**

Un peu de technique

Le moteur est le même que celui du jeu Le Maître de l'Olympe : Zeus. Il n'y a aucune évolution et donc aucune surprise. Le graphisme est toujours aussi détaillé, sans être plus fin pour autant. Un relookage aurait été apprécié. Les animations sont nombreuses, et la musique est réussie. Le plus gros point noir au tableau provient du doublage français des scènes cinématiques. Où sont-ils allés pêcher les doubleurs ? Certainement au coin de la rue, car ils se révèlent réellement mauvais. L'interface n'a pas bougé, on retrouve celle que l'on avait connue précédemment et on s'y glisse comme dans une vieille paire de chaussons. Attention, pour lancer Poséidon, vous devez d'abord installer Zeus sur votre PC. L'éditeur de missions permet enfin de créer ses propres scénarii avec toutes les nouveautés de Poséidon.



Outre les moutons et les vaches, les chevaux sont la troisième espèce animale exploitable. Grâce à eux, vous pourrez obtenir des chars de guerre.



Les nouvelles structures donnent à votre cité un cachet qui ne laissera pas indifférents les immigrants.

En Deux Mots

L'ADD-ON POUSSE ENCORE PLUS LOIN LA DIFFICULTÉ EN PROPOSANT DES SCÉNARII QUI VOUS OBLIGENT À DÉMARRER SUR LES CHAPEAUX DE ROUES. ON ACCROCHE COMME PAR LE PASSÉ, MÊME SI À LA LONGUE LE JEU DEVIENT RÉPÉTITIF.

+ Les nouveaux scénarii
+ Les combats incessants
− Pas grand-chose de nouveau

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	73	71

FRAGUEUR OU STRATÈGE ?

Bientôt, vous n'aurez plus le temps de vous poser la question.

« Les fans du genre vont pouvoir à nouveau redécouvrir les joies de la simulation de combats de Mechs dans ce titre aux ambitions encore plus démesurées ».

www.jeuxvideo.com Septembre 2001



Capitaine du croiseur Parkan, vous êtes le dernier rescapé d'un massacre intergalactique. Désormais, seuls comptent votre survie et le maintien de la paix.

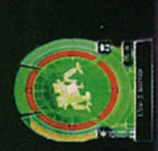
Tara, Tellus, Alari, Logy, Timango et Laks.
Naviguez sur des planètes de systèmes solaires inconnus. Affrontez hordes mécaniques rebelles et créatures hostiles.

Créez vos unités d'attaque :
Des warbots armés qui attaqueront vos ennemis sur terre et dans les airs. De nuit comme de jour, déployez vos unités à travers la carte et élaborez des stratégies d'attaques armées décisives.

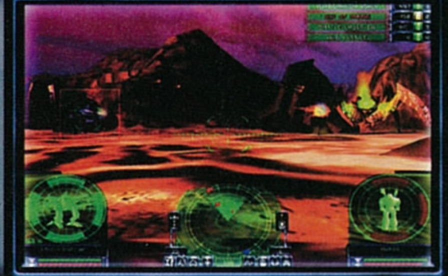
La victoire est entre vos mains.
Entrez directement dans chacun des warbots et prenez les commandes pour finaliser les actions terrain difficiles. Pulvérisez vos adversaires avec des pistolets électromagnétiques, des lasers de combats, des missiles téléguidés...

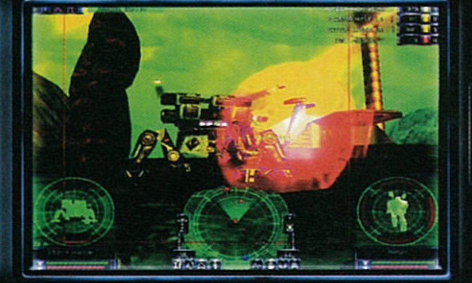
Sortie le 14 Novembre 2001

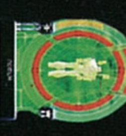
PARKAN
IRON STRATEGY
Stratégie et combat en 3D temps réel

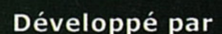














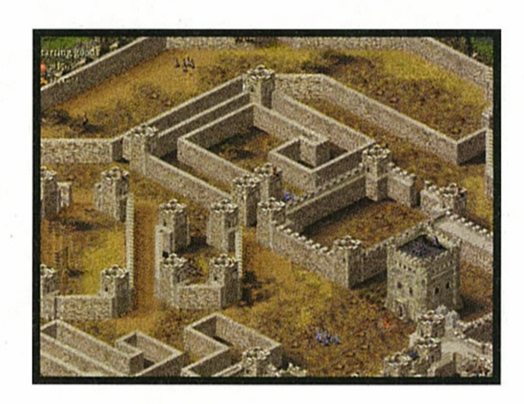
www.iron-strategy.com





Certaines personnes, à la sortie de Total Annihilation : Kingdoms ou de Age of Kings avaient reproché la liberté que ces jeux prenaient avec le réalisme, alors qu'ils étaient susceptibles de faire de remarquables simulations de sièges. Par entorse au réalisme, je veux parler des dragons, des prêtres qui convertissent à tour de bras ou des shamans qui se ramènent en agitant leurs grigris. Le jeu de Firefly va dans la direction opposée : pas d'artifices, pas d'unités vraiment bizarres, que du médiéval européen pur et dur. Pour preuve, on trouve, dans les scénarios solos, quelques sièges historiques avec les châteaux authentiques reproduits tout autant que la campagne environnante.





Comme dans n'importe quel jeu de stratégie temps réel lambda, les ressources à récolter sur le terrain sont assez nombreuses : la poix que l'on retire des marais, le minerai, les différents types de plantations, les fermes d'élevage, les carrières de pierre, le bois, les domaines de chasse. Autant d'endroits qu'il faudra administrer comme un bon seigneur, grâce à une gestion habile de ses serfs. Au début, on se dit : « Tiens, ce système de ressources que l'on voit dans tous les STR commence à me bourrer grave. » Au cours du jeu, on réalise pourtant que s'il est un seul titre où ce système a une bonne raison d'exister, c'est justement Stronghold. Pour les bâtiments, on a le même sentiment : une certaine impression de déjà-vu, mais qui disparaît au profit de



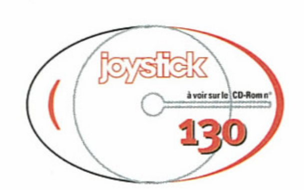




MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Modem Direct	2
Internet Serveur	8

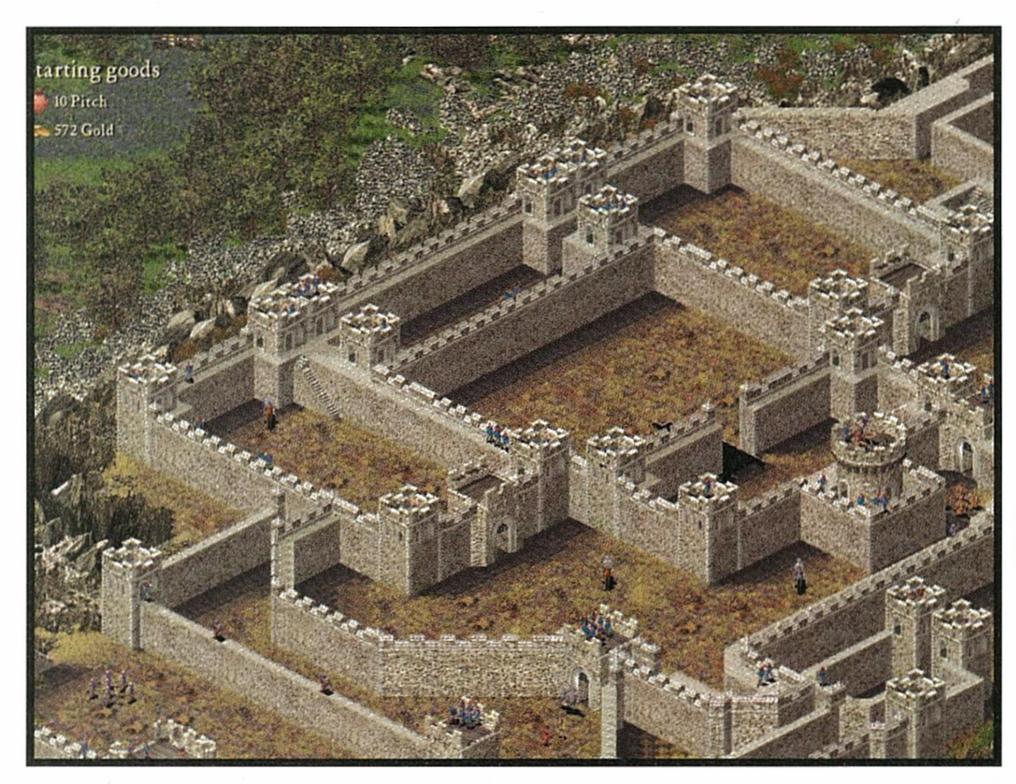
Jouable sur P III 500, 128 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur God Games
Développeur Firefly Studios États-Unis
Texte et voix VF

Les amateurs de places fortes et les gens qui aiment se la jouer défensifs dans les stratégies temps réel vont être comblés : Le jeu de Firefly retrace tout un style de vie guerrière aujourd'hui disparu, puisque nous vivrons désormais dans un monde de paix où la diplomatie et la démocratie ont le droit de cité à tout bout de champ.



Stronghold

SIMULATION DE SIÈGE MÉDIÉVAL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





Les architectes les plus pervers trouveront, dans Stronghold, un exutoire idéal.

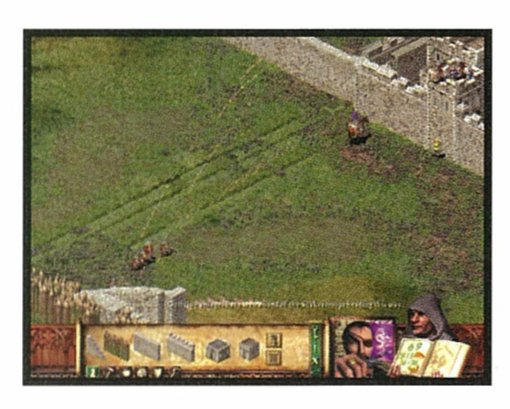
Simple et efficace

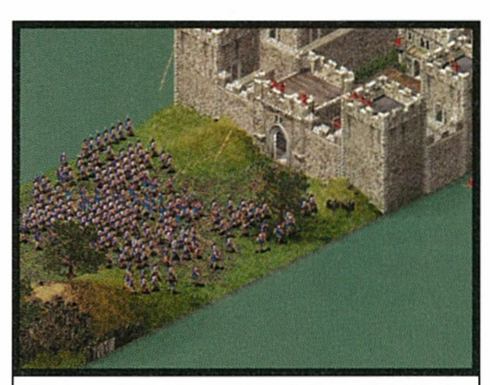
L'interface de Stronghold est simple et bien pensée : on accède en un rien de temps aux menus des construction qui, pour la plupart, tiennent sur une seule « page » en bas de l'écran. On fait tourner la carte ou on zoome dessus avec une combinaison de touches. Appuyer sur la barre d'espace permet de faire disparaître tous les bâtiments pour n'afficher que leurs fondations, afin de voir ses soldats sans avoir besoin de faire faire une rotation à l'écran. Les mêmes possibilités nous sont offertes par le menu contextuel qui apparaît avec un clic droit à n'importe quel endroit de l'écran. Riche idée, puisque ce dernier permet aussi d'abaisser le terrain jusqu'à un niveau zéro, histoire de voir ce qui se trame derrière une colline. En laissant le curseur passer sur certains immeubles, ceux-ci deviennent translucides pour nous montrer ce qui se passe à l'intérieur : on voit l'artisan travailler sur un arc, les réserves de nourriture qui se font et se défont dans la transparence la plus totale.

la logique historique de la vie d'un château-fort. Une fois récolté, le fruit de ces ressources est déposé sur une ou plusieurs esplanades se trouvant à côté de la villa du seigneur qui est le premier élément posé sur le terrain. C'est sur ces esplanades que les artisans iront chercher leurs matières premières pour fabriquer d'autres trucs. C'est tout bonnement le même principe que dans Settlers : l'agriculteur ramène du houblon sur la grand-place, le brasseur vient le chercher pour le raffiner et le ramener sous forme de fût, afin que le tavernier puisse venir le prendre et le distribuer à ses clients, des ivrognes notoires.

Le bon, la brute et le fisc

La principale ressource est humaine : au début, on commence avec une poignée d'hommes. Puis, pour en disposer d'un peu plus, il faut réunir plusieurs conditions : tout d'abord construire un village qui peut les abriter ; ensuite, avoir une popularité au-dessus de 50 (sur 100) afin de les attirer vers nous et de les inféoder vite fait, un art dans lequel l'un de mes collègues est passé maître dans Asheron's Call. À partir de ce moment, des tas de variables se





Un assaut anarchique faisant fi de toutes les règles de l'art.

mettent en branle : la populace se sent-elle à l'aise ? Le seigneur est-il juste avec elle ? La taille et la dîme restent-elles dans une zone convenable ? La nourriture est-elle suffisamment distribuée ? Qu'en est-il du droit de cuissage sur les poneys ? Stronghold, à l'image du Trésor public, demande au seigneur du château de pousser l'abus jusqu'à son maximum supportable : avec une bonne popularité, on va pouvoir lever des taxes d'une ampleur sans précédent pendant un nombre donné de mois, pour ensuite larguer quelques subventions, histoire de faire remonter les sondages en douceur. Parfois même, on peut se fendre de cadeaux classés en « bonnes » et « mauvaises » choses. Ce sont des monuments qu'on pose dans la ville pour faire plaisir aux gens (un jardin, un montreur d'ours, des attractions festives) ou au contraire, pour les rappeler à l'ordre (un pilori, un donjon, un gibet). Cela permettra aussi d'influencer la cote de popularité par les on-dit bénéfiques ou d'augmenter le rendement en créant la peur.
Stronghold nous permet d'agir d'une façon directe,



Jetons de l'huile bouillante à tout va.

uniquement sur les unités militaires : les paysans, artisans et ouvriers font leurs trucs dans leur coin sans qu'on ait à s'en préoccuper. Dans le meilleur des cas, on leur indiquera quoi fabriquer ou ce qu'il faudra produire dans un avenir proche. L'aspect microgestion, que je voyais se pointer à 100 km, est en fait totalement automatisé pour que tout l'intérêt du gameplay demeure dans la construction et les arts militaires, et dans la « macro-économie » à l'échelle régionale.

Bâtiments et travaux militaires

Les constructions se font en un tournemain : pour construire un mur, il suffit de tirer une ligne (qui se place généralement toute seule en contournant les différents obstacles). Autour de celui-ci, on peut élever une seconde muraille avec des créneaux, ajouter tous les types de tours possibles et imaginables afin que les archers ou arbalétriers postés dessus puissent tirer plus loin ou encore poster des balistes au sommet de celle-ci. Lorsqu'on avance dans la campagne, on découvre peu à peu toutes les options : on peut aménager des douves (on en trace d'abord un plan général puis on y envoie des travailleurs qui font cela tout seuls comme des grands), des fossés remplis de poix qui pourront être allumés d'un coup de flèche enflammée (pour peu qu'on ait pris soin de disposer des brasiers sur les remparts), sans oublier







La grand place du village où s'entassent les matières premières.

l'huile bouillante qui est , paraît-il, « l'un des meilleurs remèdes qu'il soit contre la calvitie », dixit Fishbone. Avec cela, toutes les options d'architecture médiévale militaire sont plus ou moins accessibles, et avec un peu d'imagination et l'encyclopédie médiévale de Viollet-le-Duc posée sur ses genoux, on peut créer, si l'ennemi nous en laisse le temps, un truc imprenable, au moins pendant un certain temps. Il est d'ailleurs conseillé de construire des remparts assez vite : lorsqu'un ennemi est à une certaine distance, il est totalement impossible de réparer, de détruire ou même de construire une muraille afin d'éviter les plans : « J'enferme l'ennemi dans une cage de pierre en dix secondes ». Bien vu.

Mabrouk s'en va-t-en guerre

On l'imagine aisément, des ruses de fourbes, il y en a des tonnes : j'aime tout particulièrement celle de la catapulte qui expédie des cadavres de vaches dont la date de péremption est expirée depuis deux mois. Lorsque les morceaux atterrissent, cela contamine les gens aux alentours, OMG ou pas, et on se fait une joie d'en envoyer quelques-uns au beau milieu d'une place forte ou dans les rangs ennemis. Autre combattant inattendu, le sapeur. Ce petit être malicieux a comme seule raison de vivre le fait de pouvoir creuser des tunnels pour que des



Le niveau zéro de la place forte : le château-fort de prolo.

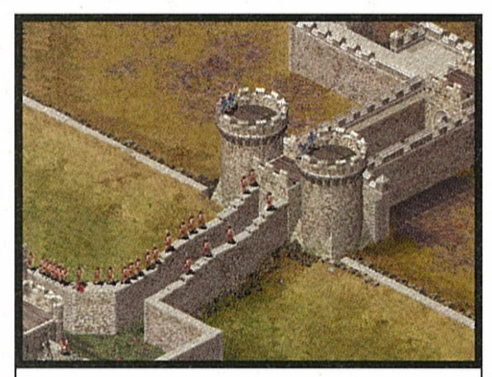


Dicton : « Le meilleur moyen d'escalader est d'acheter un escalier ».





Le moteur graphique, sans être extraordinaire, sait parfaitement mettre en valeur des constructions imposantes sur des terrains parfois énormes.


Des remparts non défendus profitent à l'ennemi.



murailles, qui étaient le plus souvent construites sans aucune fondation, s'écroulent. Dans le jeu, ils agissent comme des torpilles : ils creusent un puits d'entrée, ils y pénètrent et on voit le sol remuer en ligne droite lorsqu'ils se dirigent vers une place forte. Autre gag du siècle : les cages pleines de chiens enragés qu'on dispose çà et là et qu'on libère à l'approche des ennemis. Ces bestioles (la résolution ne me permet pas de dire si ce sont des Danois ou des dogues allemands) sont tellement hargneuses que si, par malheur, elles ne sont pas éliminées par l'ennemi, elles forment des bandes, pestent contre la société, et vont buter des enfants et des vieillards jusqu'à ce qu'un chasseur passant par-là décide de s'en débarrasser. Les prédateurs naturels, il y en a : quelques meutes de loups, quelques ours si on n'a pas vraiment de bol, mais surtout, l'ennemi héréditaire de l'homme : le lapin. Parfois, sans qu'on comprenne trop pourquoi, le seigneur décide de mettre à l'épreuve ses ouailles en lui envoyant la huitième plaie d'Égypte sur ses récoltes. On assiste alors à des assauts en règle de trucs à grandes oreilles qu'il faudra éliminer sur le champ, sous peine de régime à base de ronces pour l'hiver.

Les campagnes : énormes, complètes et bien longues

On trouve deux types de campagnes dans Stronghold : une, économique, qui nous apprend à utiliser les bâtiments les uns après les autres pour remplir différents objectifs qui vont de la bonne gestion des taxes à de véritables tours de force logistiques. Ce type de jeu rappelle un peu le gameplay d'un Settlers où on ne s'ennuierait pas

Le jeu, que ce soit lors d'une invasion ou lorsqu'on tente de repousser un siège, offre un éventail très large de possibilités pour le joueur un peu fourbe.

(et c'est miraculeux) au bout de deux heures comme dans la série de jeux de Bluebyte. L'autre suite de scénario, la campagne principale, est militaire et narre l'invasion de l'Angleterre par un gus (vous) originaire des Cornouailles, affrontant quatre ennemis au tempérament et aux stratégies fort différents. Attention, par « militaire », il ne faut pas entendre que tout tourne à la bataille dès le début de chaque mission. Non, bien au contraire, à l'instar de la campagne économique, il faudra édifier une place forte, mettre en place une chaîne alimentaire ou de production à partir des matières premières disponibles dans la région pour enfin lever des armées. Cela se finit généralement par des vagues d'assauts répétées d'ennemis venant souvent ruiner nos efforts expansionnistes en les réduisant à néant. Le génie de ce jeu est aussi de

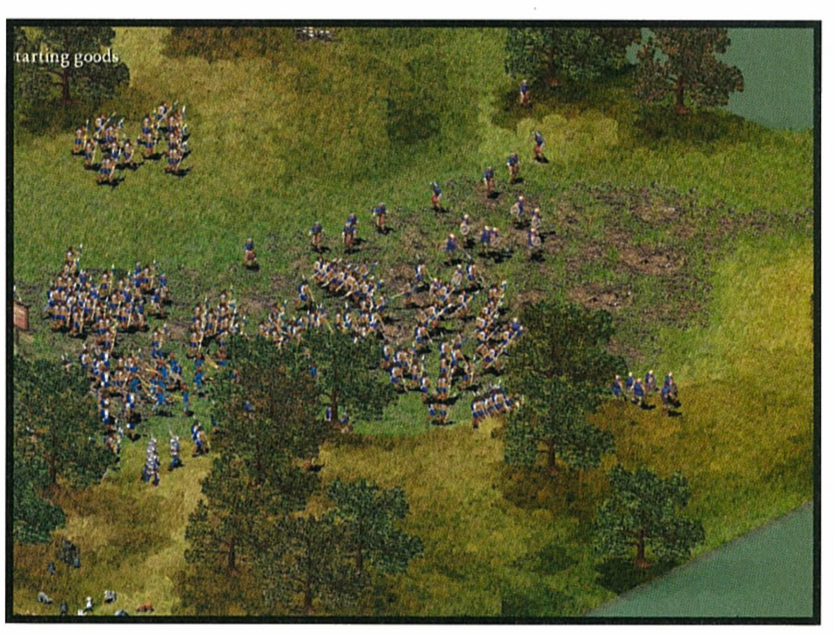
Stratégies et tactiques de guerre

D'un point de vue comportemental, rien de bien original : l'I.A. est parfaitement adaptée au jeu, point final. Les archers livrés à eux-mêmes attaquent en priorité les armes de sièges ou les crétins qui gambadent vers les remparts brandissant des échelles menaçantes, puis visent le gros des troupes. Les ennemis, eux, s'attaquent par vagues, avec intelligence, aux infrastructures militaires pour les tester, puis aux fabriques de matières premières situées au dehors des murailles. On est évalué en permanence pour voir où notre point faible se situe par les ennemis les plus futés. Les autres chefs de guerre choisiront la voie de la violence, voie que Bouddha a pourtant proscrite dans l'ensemble de sa pensée philosophique.



La première tâche du seigneur est de pourvoir aux besoins alimentaires de ses serfs.


Les machines de guerre sont en route.



On regrette quelque peu l'absence de formations.

Éditeur de niveaux

Un dernier mot sur l'éditeur de scénarios, que je trouve particulièrement réussi. Si mettre en forme la topologie d'une carte se fait en un tournemain (comme en fait dans tous les jeux 2D) et ne requiert aucun talent particulier, le jeu introduit le principe des déclencheurs et des événements conditionnels, ce qui permet de faire rebondir une mission un peu longuette ou de faire intervenir plein de facteurs extérieurs survenant lors d'un événement précis ou à une heure donnée. Même si cet éditeur n'est pas du niveau de celui d'Opération Flashpoint (la référence des éditeurs pour les dix siècles à venir), il vaut tout de même le détour et nous promet nombre de missions faites par les joueurs.


Un groupuscule d'assaut, réduit à son grand minimum.



La cote de popularité va et vient, et dépend d'un maximum de facteurs.

nous mettre dans la peau d'un attaquant donnant l'assaut à des forteresses. On aurait pu croire que les programmeurs se seraient contentés de nous mettre à l'intérieur d'un château-fort à défendre, mais il n'en est rien. Grâce à cela, on apprend à se servir de toutes les machines de guerre mises au point au Moyen Age ainsi que des tactiques pour pouvoir s'en servir. En plus de ces campagnes, on trouve une flopée de scénarios historiques qu'on peut jouer en tant que défenseur ou envahisseur. Il est à noter qu'avec la VF, toute la campagne militaire se déroulera sur l'Hexagone. Enfin, à l'époque c'était plutôt un losange.

Un excellent jeu pourtant très perfectible

Le principal reproche que j'ai à faire est l'absence d'un vrai moteur 3D, ce qui nous prive de la possibilité d'orienter le château comme on veut dans plus de quatre directions. C'est d'autant plus rageant, qu'idéalement, il faudra disposer nos remparts en diagonale pour la bonne et simple raison que nombre d'éléments architecturaux venant se greffer dessus ne peuvent s'adapter que sur ces directions. Le jeu est ainsi un peu gêné par sa perspective isométrique. Pareillement, lorsqu'on place une ouverture sur l'une des murailles, il faut bien prendre garde qu'elle s'oriente dans la bonne direction au moment où l'on clique (il suffit d'attendre pour qu'elle s'oriente dans les deux directions possibles). Dans la bêta testée, cela n'était pas évident mais cela a plus un rapport avec un bug qu'autre chose. Heureusement que le reste du graphisme est plutôt impressionnant, et souvent même vraiment mignon : je veux parler du vent qui fait bouger les feuillages des buissons ou des arbres, ou des nombreuses animations parfois très réussies. Un autre petit reproche : celui du nombre d'hommes de troupe présents sur le terrain : ils dépassent rarement la centaine. C'est d'autant plus dommage si l'on passe à Stronghold au sortir d'un Shogun Total War (ou chaque homme de troupe était présent lorsqu'il était censé se trouver là, au lieu de ressortir la vieille astuce bidon consistant à proclamer « qu' à cette échelle, une unité en représente en fait une vingtaine »). Mais il est vrai, qu'à l'époque, les sièges ne se faisaient pas à 10 000 hommes.

Bob Arctor

Un peu de technique

Rien n'est à signaler question bugs ou autres, à part les critiques émises plus haut à l'encontre du moteur graphique. Celui-ci permet en fait au jeu d'être rapide et adapté aux configurations moyennes surtout que rien de restrictif n'est demandé côté carte 3D. La musique médiévale, assez répétitive, n'est pas pour autant gavante, même si elle est beaucoup moins inspirée que celle de Shogun : Total War qui faisait de ce jeu l'équivalent ludique du film « Ran » d'Yves Boisset (meuh non, c'est de Philipe Clair, ndrc).

En Deux Mots

Stronghold est une sorte de mélange de Settlers, de Lords of the Realm II, d'Age of Kings, trois jeux mythiques dont les développeurs de Firefly ont extrait les meilleurs morceaux. Même si on regrette un moteur 2D/3D un rien désuet, l'ambiance, les possibilités et deux campagnes passionnantes rendent ce jeu incontournable pour l'amateur de sièges ou de l'époque tout simplement. Bon, je m'en vais me barricader dans mon domaine de Versailles.

- \+ Les possibilités architecturales et un excellent éditeur de missions
- \+ La gestion économique et militaire, complètes sans êtres complexes
- \+ L'aspect Settlers, l'ennui en moins
- − Un jeu qui aurait eu un Megastar sans son moteur 2D un peu en retard
- − Le placement parfois illogique des murailles en diagonales

73 TECHN | 86 DESIGN | 90 INTÉRÊT

Cartes Mères MSI et Processeurs Pentium 4®

VOUS ALLEZ ENFIN COMPRENDRE CE QUE PUISSANCE VEUT DIRE

intel inside
pentium® 4

En 1986, MSI présentait sa nouvelle gamme de cartes mères pour processeurs Intel® Pentium® cadencés à 16 MHz. Quinze ans plus tard, MSI et Intel® vous permettent d'atteindre les fréquences stupéfiantes de 2000 MHz (2 GHz) et bien plus encore...
Avec de telles performances, quel que soit le type de mémoire, plus rien ne saura vous résister. Que vous soyez passionnés de vidéo, de musique MP3, ou de jeux 3D, le duo MSI / Intel est fait pour vous. Grâce aux cartes mères MSI et aux processeurs Intel® Pentium® 4, vous allez enfin comprendre ce que puissance veut dire. Venez découvrir dès maintenant l'ensemble de nos gammes sur notre site internet www.msi-computer.fr







MULTIJOUEUR	
LAN (TCP/IP)	8
INTERNET	8
MODEM/SERIAL	2

JOUABLE SUR **PENTIUM II 400, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **UBI SOFT** DÉVELOPPEUR **FEVER PITCH STUDIOS**
TEXTE ET VOIX **VO**





Les bâtiments se construisent autour des planètes, dont on peut aussi extraire des ressources (minerais, gaz et hommes). Oui, l'échelle n'est pas vraiment respectée...

Conquest : Frontier Wars

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

Un peu de technique

Vu ce qu'il y a sur l'écran, on se doute bien que les exigences hardware du jeu ne sont pas délirantes. Un petit PII 400 et 64 Mo de RAM devraient largement suffire à faire tourner ce mélange de 3D pour les vaisseaux et de 2D pour les fonds de carte style « photo de Hubble ». Au niveau sonore, rien de particulier à signaler : les bruitages sont quelconques, et l'orchestration classique gonfle rapidement.

Conquest : Frontier Wars fait partie, avec Loose Cannon, des jeux qui ont été éjectés par Microsoft lors du rachat de Digital Anvil. Ubi Soft a récupéré le bébé avec une partie de l'équipe, et c'est après un temps de développement record de cinq ans que le jeu arrive enfin sur nos moniteurs. On pouvait s'attendre à quelque chose de grandiose, à un titre longuement fignolé pour revitaliser ce genre usé jusqu'à la corde qu'est le Stratégie temps réel. Bah, autant vous le dire tout de suite, c'est raté.

Tellement rien de neuf

La première impression est plutôt mauvaise, car il faut bien avouer que le jeu est particulièrement laid. Ça se déroule dans l'espace, des petits vaisseaux se tirent dessus, mais on se situe pourtant à douze années-lumière de Homeworld au niveau graphique. Qu'importe se dit-on, ce qui compte dans un RTS, c'est la profondeur du gameplay, la richesse des mécanismes de jeu. Malheureusement, c'est là aussi décevant. Pas mauvais, juste décevant.

Les jeux de stratégie temps réel se suivent et se ressemblent trop. Certains titres tentent de se démarquer avec une petite originalité, un petit truc qui innove. D'autres ne font même pas cet effort. Malheureusement, il semble bien que Conquest : Frontier Wars appartienne à cette dernière catégorie.

Rien ne manque pourtant à l'appel : trois camps différents à jouer (Terriens, Mantis et Solariens), une gestion de ressources classique (on envoie ses petites moissonneuses spatiales récolter les astéroïdes), de nombreuses unités à produire, pas mal de bâtiments à construire, et même des amiraux qui donnent un bonus au groupe de vaisseaux qu'ils dirigent. Mais il suffit de faire trois missions pour se rendre compte que Conquest : Frontiers Wars n'apporte pas un milligramme de nouveauté par rapport à ce qu'on connaît. Comme on l'a déjà fait mille fois, on entasse patiemment ses unités devant l'usine, puis on envoie son troupeau de corvettes à travers le vide spatial pour aller buter la base ennemie d'en face. Les combats sont plutôt mollassons. On y voit en général une douzaine de petits vaisseaux se lancer des lasers colorés un peu minables en faisant «piout piout», et il suffit d'aligner le plus d'unités possibles pour vaincre l'ennemi, sans trop se soucier de considérations tactiques... Bref, c'est plat, sans originalité, sans surprise ; je ne vois vraiment pas comment un joueur qui a connu la poésie d'un Homeworld, la furie d'un Starcraft ou le souffle épique d'un Conflict Zone pourrait se passionner pour ce Conquest : Frontier Wars bien terne.

ackboo



Les munitions des vaisseaux de combat s'épuisent rapidement : il faut donc systématiquement prévoir un ravitailleur qui réapprovisionne automatiquement les unités aux alentours.

En Deux Mots

SANS ÊTRE FRANCHEMENT MAUVAIS, CE TITRE N'A PAS GRAND-CHOSE D'EXCITANT À OFFRIR. C'EST UN PETIT JEU HONNÊTE, MAIS AVEC UN GOÛT D'ARCHI-DÉJÀ-VU BIEN TROP PRONONCÉ POUR SATISFAIRE LE FAN DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL.

- \+ Tous les ingrédients du RTS traditionnel sont là
- − La réalisation est médiocre
- − Le rythme est parfois pesant
- − Le gameplay ne propose rien de neuf

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
68	70	70



Monopoly Tycoon

Sim-Monopoly 3D pour tous joueurs - PC CD-Rom




MULTIJOUEUR
Réseau local : 6 joueurs
Internet serveur : 6 joueurs

Jouable sur PIII 500, 64 Mo RAM, carte 3D
Éditeur Infogrames Développeur Deep Red Game États-Unis Texte et voix VO

Moi qui, en grand timide, n'avais jamais approché de Tycoon dans ma vie, voilà qu'il m'en tombe du ciel un deuxième ce mois-ci. J'ai comme l'impression que Dieu lui-même m'a touché de son doigt.



La ville de Monopoly Tycoon : comme un Sim City 3000 réussi.

Moi, vous, eux et comme beaucoup d'autres gens, nous avons tous joué au Monopoly dans notre jeunesse. Ah ! je me souviens encore de ces parties interminables où l'on se réunissait en famille, mes cousins et moi, en essayant de déterminer ce qui avait bien pu se passer au début de l'intrigue. Bien sûr, à l'époque, je trichais et tentais de regarder discrètement dans la petite pochette opaque quel était le coupable, l'arme du crime et le lieu où s'était déroulé le meurtre. Euh attendez, j'étais pas concentré, je recommence. Monopoly ! c'est grâce à toi que j'ai appris les joies des prêts immobiliers à taux d'usuriers, que j'ai géré avec efficacité mes multinationales qui m'ont rendu à ce jour multimilliardaire. C'est ainsi que je travaille comme rentier au magazine Joystick (pas seulement pour le plaisir, mais aussi pour un abonnement gratuit en guise de salaire) afin de passer le temps. Monopoly Tycoon, quel titre curieux. Celui-ci dissimule tout simplement un jeu qui se sert des règles de ce hit ludique comme base principale, tout en poussant le principe bien plus loin. Ici, tout fonctionne non pas sur l'acquisition de rues, mais de blocs entiers (on est aux Youaisses). Au lieu de se contenter d'élever des cités remplies de gares, de maisons, d'hôtels et de boîtes postales (comme au Luxembourg), on peut construire ici une flopée de bâtiments d'habitation, de commerces, en les mélangeant dans un même bloc. On trouve une belle liste de constructions disponibles allant du cinéma au Delicatessen, de l'habitation de type HLM aux immeubles contenant des lofts bourgeois. Pour chacune de ces bâtisses, on peut régler le prix du loyer ou des marchandises individuellement. Les bâtiments publics, comme les gares, se remportent lors de mises aux enchères entre les différents protagonistes. Ici, bien plus que dans le jeu original, on ressent la présence des concurrents à chaque coin de rue, puisqu'ils n'hésitent pas à venir vous concurrencer sur votre propre terrain.

BoB ArctoR



Moment d'émotion pure : l'ouverture de ma première boucherie.

Un peu de technique

Côté graphisme, c'est la claque graphique par rapport aux jeux en carton : on a affaire à un moteur 3D digne de ce nom affichant une grande ville très animée, dans laquelle on peut se balader à sa guise. Plus qu'un gadget, il sert à adopter le point de vue du citadin d'un quartier et jouer au promoteur en implantant des commerces manquants dans une zone, ce qui est fort utile pour gagner des parts de marchés.



Monopoly Tycoon se permet, au passage, de jolis effets comme ceux du jour et de la nuit.



Les immeubles de bureau peuvent se louer, en leasing.

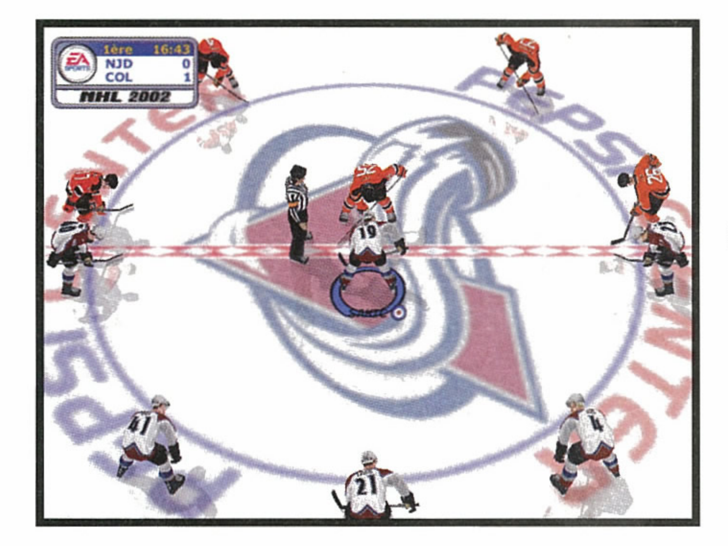
En Deux Mots

Monopoly Tycoon est un fort bon jeu, pour ceux qui ont encore le temps de jouer au Monopoly. Le gameplay un rien changé, amène un aspect « micro-gestion » qui ne déplaira pas à certains, tout en rebutant les puristes.

- \+ Le moteur 3D, vraiment top pour un jeu de cette catégorie
- \+ L'aspect micro-management des loyers et des prix des commerces
- − Je confonds toujours le Monopoly avec Hyppo–Gloutons.




76 TECHN | 70 DESIGN | 71 INTÉRÊT



NHL 2002

SIMULATION DE HOCKEY POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

Comme la migration des oies sauvages ou la lettre d'amour du ministère des Finances, il y a des choses qui semblent destinées à continuer pour l'éternité. Le renouvellement de la gamme des jeux de sport d'Electronic Arts fait partie de ces rites immuables. Voilà donc le test de NHL dans sa dernière édition, judicieusement estampillée 2002.





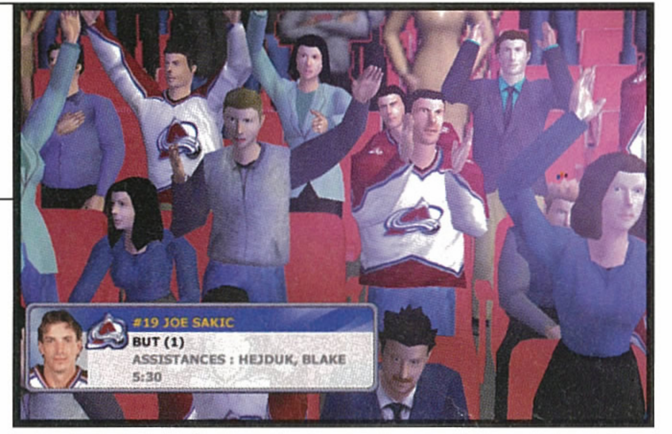
MULTIJOUEUR
INTERNET : 2 JOUEURS (CONNEXION DIRECTE OU VIA EA.COM)
LAN : 8 ORDINATEURS, 12 JOUEURS
MODEM : 2 ORDINATEURS, 11 JOUEURS

JOUABLE SUR PIII 500, 64 MO, CARTE 3D 4 MO
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR EA SPORTS CANADA
TEXTE ET VOIX MENUS ET MANUEL VF, COMMENTAIRES EN VO

Comme d'habitude, je vais tout de suite dire au revoir aux quelques dizaines de milliers de lecteurs qui n'en ont absolument rien à cogner du hockey sur glace. Tchao les mecs, ce fut un plaisir, vous pouvez continuer deux pages plus loin. Bien, maintenant qu'on est entre spécialistes du palet et de la castagne en patins, laissez-moi vous parler de NHL édition 2002. Il reprend bien sûr tout ce qui a fait le succès de la série. On dispose ainsi d'une base de données monstrueuse sur les joueurs de la ligue nord-américaine, ainsi que sur les internationaux des meilleures équipes mondiales, comme la Russie, la Pologne ou la France. Nous avons aussi droit à des milliards d'options pour créer des équipes ou des joueurs, telles que personnaliser les maillots, analyser les stats, faire son choix dans la Draft, effectuer des transferts. Bref, du EA Sports pur jus.

Joueurs fracasseurs

Côté gameplay, c'est là aussi dans la droite lignée de ce qu'on connaît déjà. Les parties sont extrêmement fluides, nerveuses, rapides, avec ce mélange toujours aussi réussi entre l'arcade et la simulation. Le système de contrôle bien rodé est très efficace (avec un bon gamepad), et il suffit de quelques minutes pour maîtriser les actions basiques des joueurs (tir, passe, mise en échec, feinte, patinage en arrière, triple boucle piquée...). Pour autant, on ne domine pas complètement le jeu en trois matchs, il y a de nombreuses subtilités. Par exemple, il est nécessaire de bien connaître son équipe, car certains joueurs ont de gros points forts. Ceux qui affichent un petit marteau en dessous de leur nom sont ainsi des « fracasseurs », capables d'exploser un attaquant lors d'une mise en échec. On trouve aussi des spécialistes du tir de précision ou des As, les joueurs stars excellents dans tous les domaines. Il faut aussi composer avec la motivation de l'équipe, qui va dépendre des actions de jeu. Si on marque un but ou que le gardien réussit un bel arrêt, les joueurs vont être galvanisés et seront plus efficaces sur la glace. Enfin, une fois toutes les options d'aide automatique désactivées, la gestion de la stratégie est assez complète : on choisit le moment pour les changements de lignes, on définit les tactiques à adopter lors du jeu en supériorité numérique, etc.



Lors des matchs, le public est en 2D, mais on le voit apparaître en belle 3D, lors des coupures cinématiques.

Plan de cam'

C'est devenu une habitude pour Electronics Arts de nous faire tomber la mâchoire sur le bureau à chaque nouvelle cuvée de ses jeux de sports, et ce NHL 2002 ne déroge pas à la règle. On retrouve donc des centaines de joueurs modélisés de manière extraordinairement détaillée, avec textures photo-réalistes sur le visage et tout le tremblement. Ceux qui suivent les retransmissions de hockey sur Canal+ reconnaîtront sûrement les visages des joueurs les plus célèbres comme ceux de Mario Lemieux, Jaromir Jagr ou le Russe Fedorov. La différence n'est pas monstrueuse par rapport à l'édition 2001, mais quelques petits

Aaah, une bonne baston entre joueurs. C'est « bouton 1 » pour les coups de poing au visage, et « bouton 3 » pour les coups de poing au bide.



détails sont très réussis, comme les magnifiques reflets sur les casques ou les animations sur les visages lors des scènes de joie, quand les patineurs s'emboîtent les uns dans les autres après avoir marqué un but. Mais la vraie nouveauté, au niveau réalisation, se situe dans les nouveaux plans de caméras qui surgissent, en pleine partie, lors d'une action particulière. Par exemple, lorsqu'on se retrouve en un contre un, face au gardien après avoir largué les défenseurs, la vue passe automatiquement au ras de la glace, avec un filtre bleu et un battement de cœur en fond sonore. Idem lorsqu'un adversaire se fait proprement éclater contre le plexiglass : ça donne lieu à des ralentis stylisés avec des effets de pause à la « Matrix ». Ça peut paraître idiot, mais ça donne tout de suite une ambiance cinématographique au match, ça dramatise bien l'ambiance.



La modélisation des joueurs est comme toujours à tomber par terre.

Le reproche final

Terminons sur un petit regret, parce que ce nouveau NHL n'est tout de même pas parfait. Celui-ci concerne les niveaux de difficulté. Il y a en quatre sur le papier ; en fait, il n'y en a que deux, le trop facile et le trop dur. En Débutant et en Facile, on pulvérise n'importe quelle équipe avec une main dans le dos et les yeux bandés. Mais en Moyen et Difficile, ça devient trop balèze. Les adversaires sont shootés aux stéroïdes, et quand on réussit par miracle à atteindre les cages, on tombe sur le gardien Muraille de Chine qui ne laisse rien passer. Avec un peu de pratique et une bonne équipe, on réussit à marquer quelques buts en difficulté moyenne, mais ça reste laborieux. Soyez donc prévenus : NHL 2002 est sans conteste le meilleur jeu de hockey sur PC, mais il faut vraiment s'accrocher pour espérer survivre une saison dans un niveau de difficulté intéressant.

Ackboo





Un peu de technique

Testé sur un Athlon 700 et une GeForce 2 GTS, le jeu s'est révélé parfaitement fluide en 1024x768. Sur un petit PIII 500, ça devrait tourner correctement, mais attendez-vous à quelques ralentissements lorsqu'un grand nombre de joueurs seront présents à l'écran, par exemple lors de l'entrée des joueurs sur la glace avant chaque match. Un petit mot sur la bande son : les musiques tendance « rock pour djeun's » ne sont pas désagréables, et les bruitages remplissent parfaitement leur rôle, celui de bien nous mettre dans l'ambiance d'une patinoire survoltée.

Collection de timbrés

J'aimais bien les cartes Panini. Je me souviens, j'avais tous les Cat's Eyes, et j'avais presque fini mon album des Crados. Aux US, ce sont les versions sportives de ces cartes qui cartonnent depuis cinquante ans. Dans le jeu, on pourra les collectionner virtuellement en réussissant des défis, comme marquer trois buts en un match avec le même joueur ou finir une saison avec soixante-quinze pour cent de victoires. Ces cartes permettent ensuite de booster temporairement les caractéristiques du joueur qu'elles représentent, de débloquer de nouvelles animations et d'accéder à divers autres bonus.



En Deux Mots

Grâce à son gameplay parfaitement étudié et sa réalisation sans faille, NHL 2002 s'impose sans surprise comme le meilleur jeu de hockey sur PC, succédant à son petit frère de 2001. On lui reprochera juste ses niveaux de difficulté plutôt mal dosés.

- \+ Le bon cocktail entre arcade et réalisme
- \+ Une réalisation de grande classe
- − Niveaux de difficulté mal étudiés
- − Pas énormément de nouveautés par rapport à NHL 2001


91 TECHN


88 DESIGN


89 INTÉRÊT

Invoquer des chimères, griller ses ennemis comme des petits pains : voilà des promesses douces à nos oreilles.

Magic & Mayhem
The Art of Magic

Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom

Magic & Mayhem fait suite à Arcane, sorti en 98. Art of Magic transpose ce premier volet entièrement 3D. Le principe, lui, n'a subi aucune évolution : il consiste toujours à récolter des ingrédients pour pouvoir créer des sorts afin de combattre les mages adverses en utilisant les sources de mana des cartes. Ainsi, à chaque début de mission, vous avez à votre disposition des ingrédients qui, suivant l'une des trois branches de loyauté existantes, vous permettent de choisir vos sorts. Un seul composant génère trois incantations différentes. Que l'effet soit des attaques directes comme des boules de feu, des protections telles que des armures magiques ou des invocations de centaures, chaque lancé pompe de la mana. Or votre personnage, défini par ses points de vie, son énergie magique et le nombre de créatures qu'il peut susciter, en possède en nombre limité. Du coup, les missions demandent vite d'équilibrer l'utilisation de la magie avec le taux de régénération de la mana, et découvrir les bonus des niveaux offre parfois un avantage non négligeable sur l'adversaire grâce à l'économie qu'ils vous font réaliser. Après chaque mission, un certain nombre de points vous sont alloués pour être dispatchés sur les trois caractéristiques de votre avatar. Bien sûr, même si vous lui montez sa barre de vie au maximum, c'est avant tout un mage, et malgré tous les sorts qu'il pourra lancer sur lui, il se fera toujours laminer lors des mêlées. Adapter sa panoplie de sorts est une nécessité absolue, car la plus petite erreur vous entraînera invariablement à recommencer le scénario. Sa linéarité ne vous autorise aucune bataille perdue.



Les monstres invoqués peuvent être particulièrement impressionnants, mais plus ils sont puissants, plus la mana dépensée est importante.

Aussi stupide que ses pieds

Votre héros, s'il débute seul, rencontre très vite d'autres mages susceptibles de l'aider, et là, commencent les problèmes. L'Intelligence Artificielle des autres héros est une horreur : je suis incapable de vous indiquer quelles sont les règles suivies ; en revanche, je peux très bien vous décrire les effets. Lors d'une bataille, dès qu'un personnage ami autre que le vôtre vous assiste, les catastrophes s'enchaînent. Leurs réactions sont complètement aléatoires. Parfois, quand leur comportement n'est pas scénarisé point par point, ils sont complètement passifs et se font étriper sans se défendre. À chaque fois que vous chargerez votre sauvegarde, à chaque fois les réactions se montreront différentes. C'est à en pleurer, surtout quand on vous demande de les garder en vie. Si ce problème n'apparaissait pas (ainsi que d'autres plus techniques), les niveaux offriraient des missions vraiment sympas. Extrêmement variées, elles proposent des combats autant en intérieur qu'en extérieur, en ville ou en rase campagne. Un effort important a été porté sur leur réalisation, et cela est très appréciable. A priori, le principe du jeu promet moult combats passionnants : s'affronter entre mages par créatures interposées demande du doigté pour profiter des faiblesses des choix de l'adversaire. Mais quand le moteur ne suit pas, la galère devient vite permanente. Et si on manque de patience, la crise de nerfs pointe son nez vitesse grand V. Si les niveaux ne se révélaient pas aussi bien conçus avec des bonus sous forme de sorts, de nourriture ou d'objets spéciaux, le CD du jeu partirait à la poubelle en moins de deux.

KiKa

Les cartes ne comportent que des ennemis : population locale et mages vous donnent parfois un coup de main pour vous débarrasser des créatures maléfiques.





JOUABLE SUR **PII 300, 64 Mo RAM**
ÉDITEUR **BETHESDA** DÉVELOPPEUR **CHARYBDIS É.-U.**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **4**

Un peu de technique

Le graphisme 3D se montre appréciable même si aujourd'hui on arrive à mieux faire. La musique et les bruitages donnent une ambiance épique assez réussie, qui parvient à vous donner envie d'aller plus loin. L'interface avec ses raccourcis clavier offre une prise en main rapide. En revanche, le moteur ne se révèle pas à la hauteur. Les ralentissements sont réguliers, et la modélisation des personnages est loin d'être un exemple du genre. De plus, leur déplacement extrêmement lent rend chaque mouvement enrageant. On passe son temps à vouloir les claquer pour les faire avancer plus vite. Malheureusement, c'est impossible.

En Deux Mots

LE SECOND VOLET DE MAGIC & MAYHEM EST ENTIÈREMENT 3D. SI LE PRINCIPE RESTE TRIPANT, LE MOTEUR N'EST PAS ENCORE SUFFISAMMENT PERFORMANT POUR OFFRIR UN GAMEPLAY À LA HAUTEUR.

- + Les missions variées
- + Les combinaisons de sorts
- − Les ralentissements
- − L'allure des héros



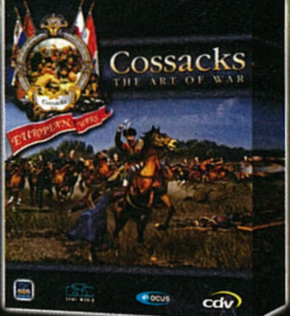




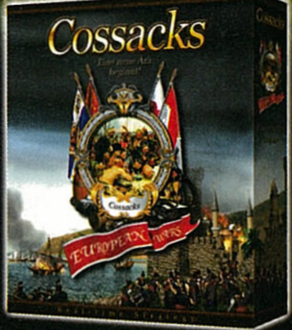
LES PLUS GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE DE LA STRATEGIE SUR PC

the Art of War
Cossacks





L'add-on officiel



Version complète

Cossacks Art of War

L'extension officielle de la nouvelle référence de la stratégie temps réel. 5 nouvelles campagnes, nouvelles nations et unités, modes de jeu supplémentaires, des batailles gigantesques où s'affrontent jusqu'à 8000 unités en temps réel, nouveautés multijoueurs dont classement mondial Internet. **Sortie nationale le 23 novembre.**


" Cossacks surpasse le maître. "
GEN 4 16/20
Hit rédaction stratégie


"Cossacks est sans conteste l'un des meilleurs jeux de stratégie"
PC N°1 18/20


" Cossacks est un véritable hit "
Jeux vidéo magazine 17/20
Choix de la rédaction

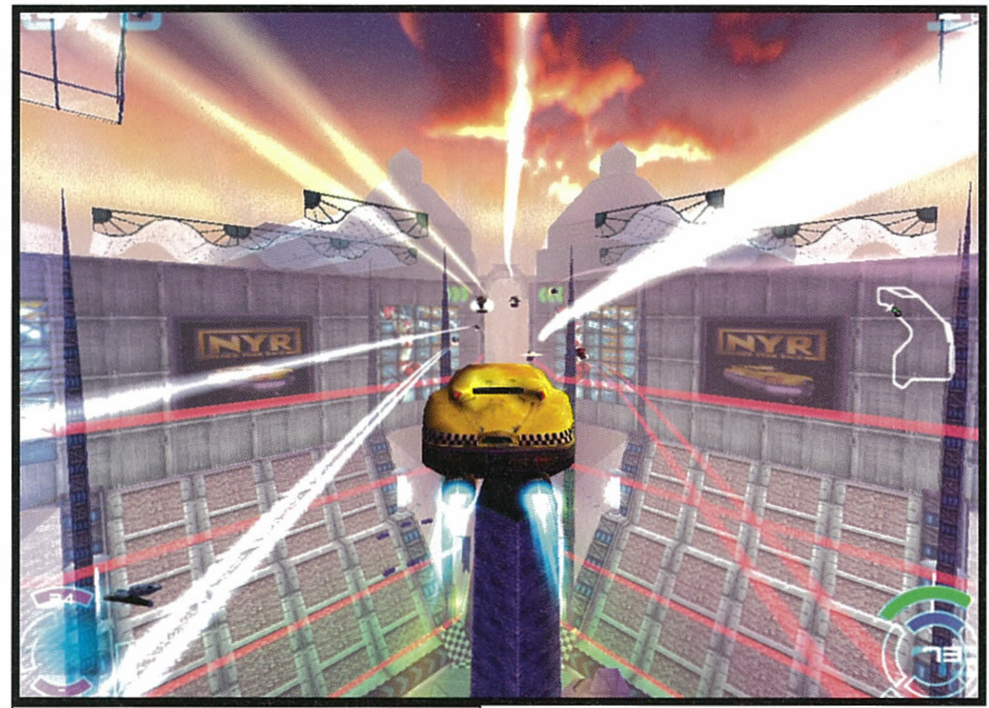




www.cossacksfrance.com








Évidemment, on se fait pourrir au départ deux fois sur trois.

Jouable sur PIII 500, 128 Mo RAM
Éditeur Kalisto **Développeur** Kalisto France
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 1 à 8

Rhhaaaaa ! Bordel ! NY Race a failli ! Grande est ma peine, profonde est ma déception… NY Race a de la chance que je sois énervé, parce que je vais pouvoir expliquer pourquoi sur une page, et pas dans un test bref…



NY Race

Course de voitures qui volent pour tout public - PC-CD Rom

Ouais, je sais, y en a qui vont couiner parce que j'ai parlé de NY Race sur deux pages la dernière fois, mais bon, j'y ai joué sur une version non définitive qui promettait beaucoup. Alors voilà. Pour les qualités dont je parlais, je ne retire rien. Le moteur Kaïri est nickel, il tourne impec. De même, l'idée de la course en 3D est vraiment bonne. Ce concept permet de trouver de l'accélération dans toutes les trajectoires possibles, et le fait de balancer des bonus flottant dans l'espace ajoute beaucoup de piment. Idem pour le design des vaisseaux et des décors : ils sont vraiment tous soignés, et en matière graphique, le jeu est de bonne facture. Les formes des vaisseaux sont originales, sans pour autant être ridicules, les décors sont soignés, les éclairages dynamiques en jettent, et les effets pyrotechniques sont vraiment bien foutus. Tout était là pour donner un vraiment bon jeu. Sans déconner… Oui, mais voilà, il y a eu déconne. Pour mémoire, à la fin de la preview du mois dernier, j'écrivais que Kalisto avait intérêt à trrrrrrèèèèèèèès bien doser la difficulté du jeu, et malheureusement, elle est trrrrrrèèèèèès mal dosée. Le principe du jeu consiste à gagner des courses pour accéder à de nouveaux circuits, ou encore, à de nouveaux véhicules. Hélas, ici l'ordinateur maîtrise parfaitement son véhicule, connaît parfaitement les moments-clés du circuit, tant dans les prises de virage que dans les repères de freinage. Le joueur se retrouve vite éternel dernier et, du même coup, se voit condamné de nombreuses années à garder le même véhicule sur le même circuit.

Même le décor s'en mêle

En plus de ça, d'entrée de jeu, on s'aperçoit que certains éléments de décor sont imprévisibles et peuvent très bien obturer un passage d'une manière totalement aléatoire. Tenir une cadence dans la course tient soit du miracle, soit du simulateur de chance. Évidemment, ce qui n'arrange rien, on ne peut pas customiser comme on l'entend les commandes du jeu. Certes des configurations différentes sont proposées, mais celles-ci donnent l'impression d'avoir été étudiées pour faire jouer exclusivement les mutants, ou toute autre créature dotée de plus de deux mains. Le jeu au joystick est impossible, le véhicule est quasiment incontrôlable et donne vite le mal de mer. Il n'y a qu'au paddle qu'on peut espérer améliorer ses temps. Histoire d'achever ce triste tableau de non-jouabilité, les autres mods ne permettent pas de profiter d'autres circuits ou d'autres véhicules.
Ah, si, peut-être le mode multijoueur…

pEte BouLE

Un peu de technique

Graphiquement, NY Race est très intéressant. Son moteur tourne très bien, on n'a observé aucun ralentissement, et ce, même dans les moments où les effets visuels bombardent littéralement l'écran. Il tourne confortablement sur un PIII 500, mais dans cette config, le port de la GeForce 2 est vivement conseillé.

Il arrive régulièrement qu'un véhicule étranger à la course, ou un élément de décor obstrue régulièrement les passages.... Les trajectoires d'un tour à l'autre ne sont jamais les mêmes.



On ne peut pas customiser les commandes selon ses désirs. Quatre configurations par défaut sont proposées.

En Deux Mots

Comme quoi, une petite erreur d'appréciation sur la difficulté d'un jeu peut tout foutre par terre. On espère quand même que Kalisto saura revoir sa copie dans ses prochaines créations et qu'il tirera un meilleur profit de son moteur Kaïri.

- \+ Le moteur
- \+ Les graphismes
- − La difficulté ubuesque d'arriver dans les trois premiers
- − … et, en conséquence, l'impossibilité chronique de découvrir le reste du jeu.


84 TECHN


88 DESIGN

63 INTÉRÊT





Un sous-marin Los-Angeles : le submersible d'attaque américain le plus courant.

Sub Command

SIMULATION DE SOUS-MARINS POUR GENS AIMANT LA COMPLICATION - PC CD-ROM

Voila quatre ans que je l'attendais : elle, c'est la suite de 688I Hunter/Killer, une simulation de sous-marin ravageant tout sur son passage par sa complexité. Les mêmes développeurs, Sonalysts, se sont remis au travail juste après Fleet Command pour nous sortir un hit avec plein de cadeaux bonus dedans.



MULTIJOUEUR

INTERNET SERVEUR : 8 JOUEURS
RÉSEAU LOCAL : 8 JOUEURS

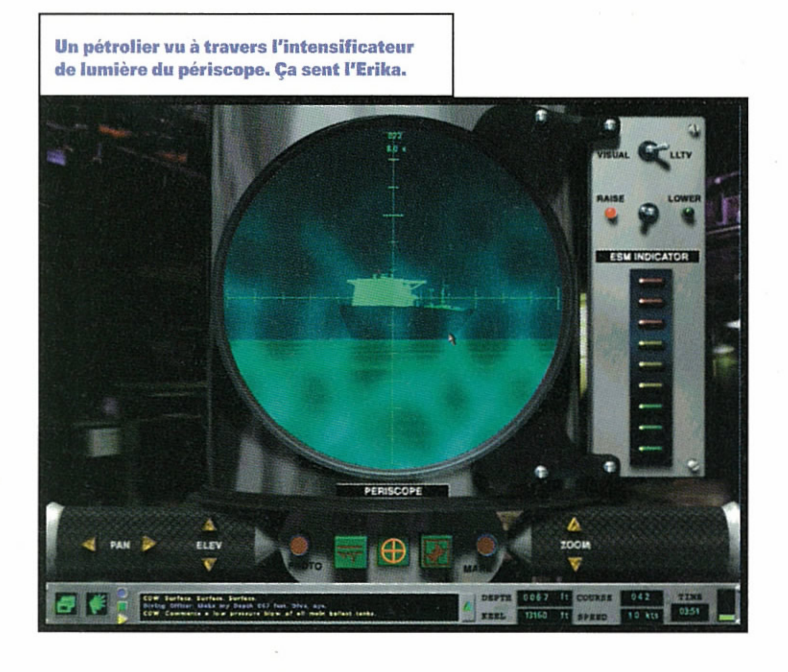
JOUABLE SUR **PIII 500, 128 MO, CARTE 3D**
EDITEUR **ELECTRONIC ARTS** DÉVELOPPEUR **SONALYSTS INC. ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **ANGLAIS**

La version soviétique du sonar ultra-moderne. Oui, c'est soviétique.



Les écologistes se trompent de cible. Ils accusent la très proprette usine de La Hague de déverser des déchets sur des jolies plages de sable fin, exagèrent sans cesse l'incidence sur l'environnement d'explosions nucléaires atmosphériques dans le Pacifique Sud ou montent en épingle tout et n'importe quoi à chaque fois qu'on coule un Rainbow Warrior (ce qui est un peu gonflé, parce qu'ils en ont plusieurs, des Rainbow Warrior). Non, cela suffit : 688I Hunter Killer me appris, le pire ennemi de la faune marine est bel et bien la torpille MK-48 car elle a une fâcheuse tendance à se diriger sur les baleines.
On ne compte plus les incidents diplomatiques survenus entre le comité inter-océanique des cétacés et les deux grandes puissances de la guerre froide. Imaginez dix secondes l'humiliation de ces paisibles mammifères marins (le premier ichtyologiste qui m'écrit pour m'expliquer que la baleine n'est pas « à proprement parler » un mammifère, aura le droit de recevoir officiellement un merlan dans le colon), naviguant entre deux eaux et poussant des petits couinements ultra-soniques pour communiquer (« Ça va ? », « Oui et toi ? », « Moi ça va, mais t'es où ? », « Ben sous l'eau », « Ah ouaip, je suis conne ») lorsqu'ils se reçoivent, sans crier gare, un suppositoire métallique long de trois mètres et muni d'une charge explosive de 80 kilos dans l'arrière-train. Cette scène,

Un pétrolier vu à travers l'intensificateur de lumière du périscope. Ça sent l'Erika.



On fait du neuf avec du neuf

On fait du neuf avec du neuf

Sub Command n'est pas une simple suite, remise au goût du jour, de l'extraordinaire 688I Hunter/Killer : non seulement on a le droit à un superbe moteur 3D (celui de Fleet Command en version « plus ») mais on va aussi pouvoir se glisser aux commandes de trois sous-marins d'attaque. L'Improved Los-Angeles bien sûr, mais aussi le Seawolf (sous-marin dernier cri Yankee) et l'Akula, l'alter ego soviétique de ces deux gus. Qui dit « navire différent » dit aussi « performances et technologie dissemblables ». Oui, vous l'avez deviné, les Russes sont des garçons assez futés lorsqu'il s'agit de construire de superbes navires tout seul sans copier sur leurs ennemis héréditaires. Les sous-marins, c'est d'ailleurs peut-être ce qu'ils savent faire de mieux, de l'opinion des militaires ricains qui n'en sont pas à une insulte près. Bref, si les systèmes de bord du Seawolf nous facilitent souvent la tâche, si ceux du 688 sont identiques à ceux du jeu précédent, alors le maniement de l'Akula est une autre paire de manches. Ici tout est différent ou presque : si on retrouve la plupart des options, elles sont disséminées et disposées de façon anarchique, et rien que le sonar constitue à lui seul une énigme du point de vue de son utilisation. Plus qu'un simple argument commercial, le fait de disposer de trois navires différents permet un éventail de missions tout à fait impressionnant. Avez-vous déjà escorté un groupe aéronaval en mer d'Oural ? Avez-vous déjà essayé de repérer les couches de glace mince sous la calotte polaire pour la percer en faisant surface ? Avez-vous déjà été envoyé par le soviet suprême déloger un lanceur d'engins nucléaires reposant par le fond et attendant que les Républicains ouvrent le feu ? Avez-vous déjà été à Clichy-La-Garenne ? Non ? Ben moi, si.

Un développeur dans le vif du sujet

dans le vif du sujet

Sonalysts, je le rappelle pour ceux qui n'avaient pas suivi la saga d'EA il y a quelques années, est une boîte de développement de logiciels de simulation de sonars, plus particulièrement (je vous le donne en mille) destinés à l'entraînement au sol des sous-mariniers de l'armée américaine. Tout de suite, ça calme net. Pour vous donner une idée des rigolos auxquels on a affaire, allez donc visiter leur page web www.sonalysts.com/military/



La carte tactique est la même que celle de Fleet Command.

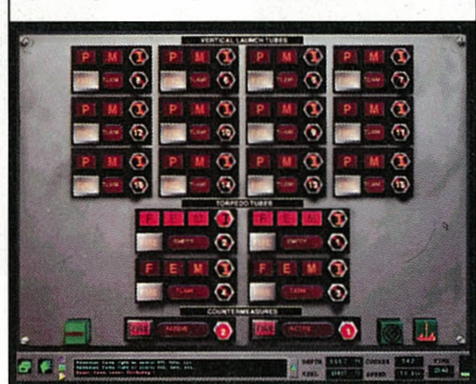
je l'ai vue et revue dans mes cauchemars où, lamentablement, je foirais les uns après les autres mes pointages de cibles, transformant de paisibles animaux en purée de dauphins (garantie sans miettes de thon à l'intérieur). Apprenant que la suite de 688I allait sortir, réalisée par les mêmes auteurs, je m'étais dit, un peu honteux de cette pensée : « Chouette, ça va être plus facile et probablement plus orienté grand public ». Ce genre de souhait, prononcé à voix haute devant le cercle des amateurs de wargame et de figurines de Versailles, aurait pu me valoir une expulsion instantanée de ce club très fermé. Mais j'ai eu la bonne idée de le garder pour moi. Excellent réflexe puisque non seulement la difficulté n'a pas diminué d'un Iota, mais de plus, les programmeurs de Sonalyst ont poussé encore plus loin le côté simulation. Gloups.

Le nouveau jeu de Sonalysts est une version encore plus complexe du mythique 688I Hunter/Killer

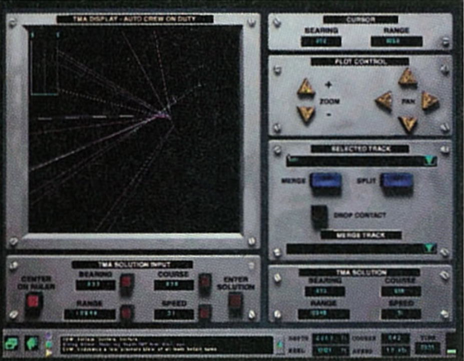
Démonstration de force

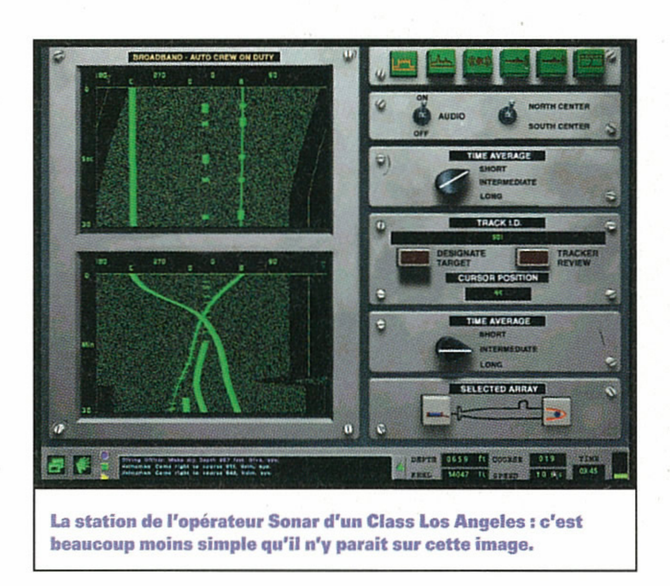
Il est vingt heures à Joystick ; autour de moi, plein de gens que la simulation n'intéresse pas forcément se pressent, formant un demi-cercle compact. Il y a, pour ne citer qu'eux, Ackboo, Ivan et ce finaud de Bishop. Je leur fais une démonstration magistrale du fonctionnement du sonar, offrant à leurs yeux des pages ou des données incompréhensibles qui défilent à toute vitesse. Ivan : « Tu connais sa direction, à ta cible? » Moi : « bien sûr : tu vois, là, ces huit lignes qui s'entrecroisent ? Celle-ci , la plus brillante qui est en fourche est un faux écho, il me suffira de virer de bord de quinze degrés sur la gauche pour faire disparaître l'écho fantôme ». « Ooooh » font Ackboo et Ivan plus par pitié que par admiration en voyant la marque verdâtre en question disparaître.
C'est alors que tout dérape. L'écho se déplace trop rapidement pour être un sous-marin. D'ailleurs, il fuit

Le panneau de tir des missiles et torpilles. C'est ici qu'on ouvre les portes des tubes, qu'on équilibre les pressions et qu'on tire.

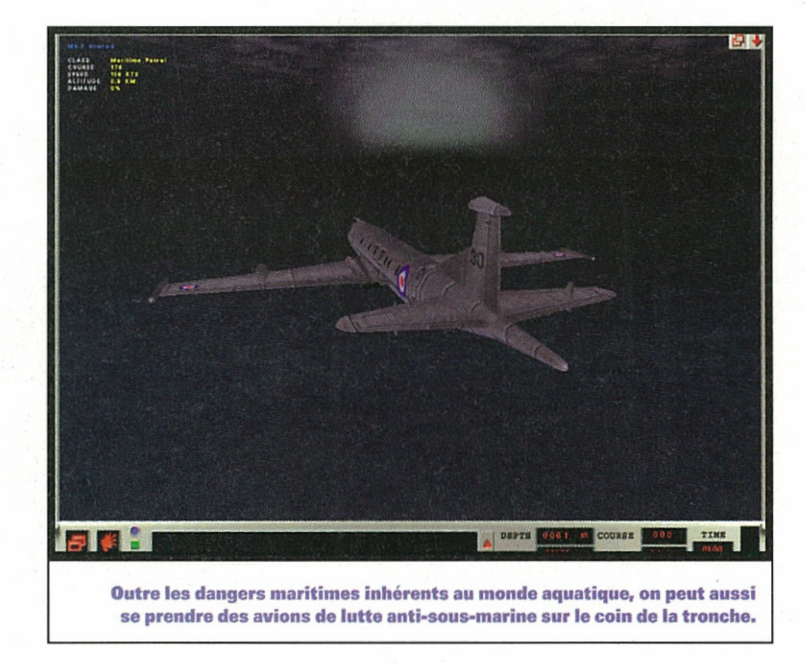


Calcul d'une solution de tir. Au bout d'une petite dizaine d'heures d'entrainement, on fait ça les doigts dans le nez.





La station de l'opérateur Sonar d'un Class Los Angeles : c'est beaucoup moins simple qu'il n'y parait sur cette image.



Outre les dangers maritimes inhérents au monde aquatique, on peut aussi se prendre des avions de lutte anti-sous-marine sur le coin de la tronche.

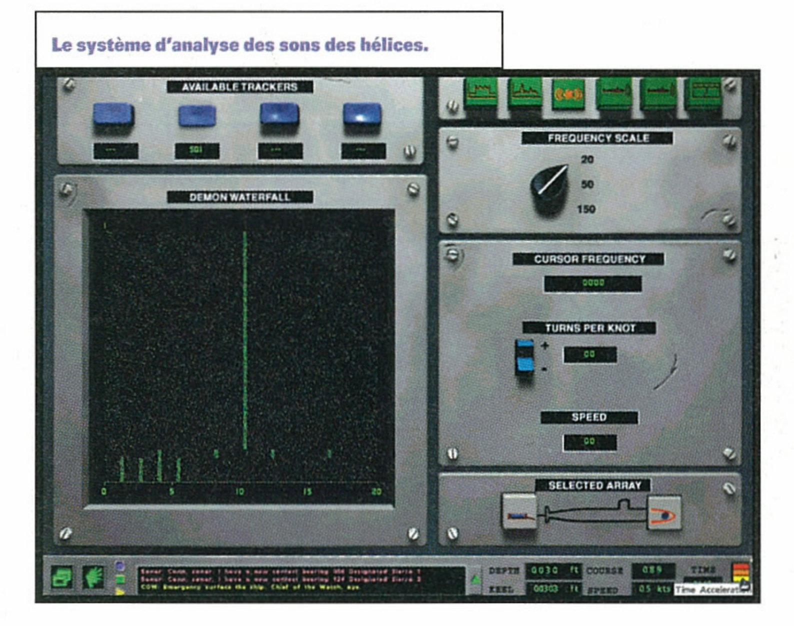
à une vitesse incroyable : c'est peut-être Stephano, le mari de Caroline de Monaco tué en offshore il y a quelques années, qui tenterait sa chance du côté de la mer du Nord, mais en fait non puisqu'il est décédé (j'en profite pour adresser à la famille Grimaldi des condoléances tardives). Une deuxième hypothèse plus incroyable me vient à l'esprit : j'aurais ciblé ma propre torpille que j'avais tirée une demi-heure plus tôt. J'eus le tort de bredouiller cette explication à haute voix, ce qui termina la démonstration par un concert de moqueries. Toutes ces petites histoires, véridiques, je vous les raconte pour vous faire comprendre à quel point le calcul d'une solution de tir demande une rigueur de... d'opérateur sonar.

Conçu pour l'élite de l'élite de l'élite

Comme on dit chez les fanas de techno : « On déconne pas avec les bruits », et c'est très vrai : ceux qui se plaignaient d'avoir eu à passer dix heures à apprendre le fonctionnement d'un mode radar de Falcon 4 auront toutes les raisons de réitérer leurs critiques sur Sub Command. La mission lambda se déroule ainsi : après avoir choisi un cap, une vitesse et une profondeur correspondant au scénario, on se met à l'écoute de la mer, on fait enfiler son casque au sonariste (sur la tête, sinon le son est étouffé) et on balaie tous les azimuts à la recherche d'un bruit suspect. Si par malheur vous vous baladez en groupe (avec des copains porte-avions ou des copines frégates), sachez que vous entendrez leur ronronnement et qu'il nuira à vos capacités de détection. On vous les signalera aussi comme des contacts, et il faudra alors les classifier sur la carte comme « alliés » pour ne plus être embêté, et encore, ce n'est pas si simple vu le nombre de navires amis que j'ai expédiés par le fond. Donc, on écoute et on balaie incessamment les déchets sonores qui nous entourent. Parfois, on peut rompre la monotonie en faisant des trucs un poil plus excitants : on peut par exemple remonter à une profondeur périscopique pour faire un tour d'horizon en mode infra-rouge, ou bien changer de profondeur pour sauter au-dessus ou en dessous d'une couche thermique (ok, ça c'est le moins émouvant des deux). Admettons qu'après une petite demi-heure de navigation, on entende par chance un truc :

Trois sous-marins jouables, dont le légendaire Akula soviétique qui s'est distingué au tout début de la Troisième Guerre mondiale.

Le système d'analyse des sons des hélices.





Comme à son habitude, Jane's a inclus ses connaissances techniques aéronavales sous la forme d'une grosse base de données.





L'ordinateur a classifié cette cible comme étant moyennement dangereuse.

L'affaire scandaleuse du manuel de 30 pages

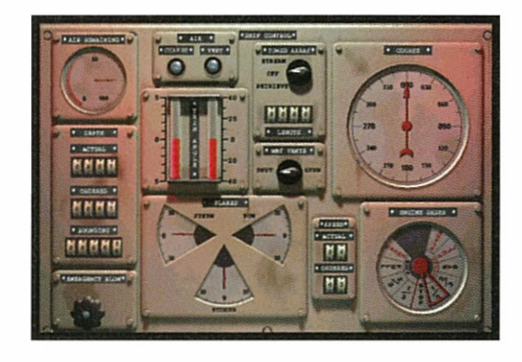
EA oblige, on continue dans les bonnes vieilles mauvaises habitudes et on nous balance le jeu en version boîtier DVD avec un manuel de taille naine qui n'explique rien et d'une façon très succincte. En gros, ceux qui ont l'ancien dictionnaire de 688I Hunter Killer auront peut-être plus de chance que les autres (et encore, ils ne comprendront le fonctionnement que d'un seul sous-marin sur les trois présents), sinon ils seront eux aussi contraints d'imprimer les 250 pages de manuel .pdf contenues dans le CD. Une fois de plus, on a affaire à un jeu en kit, susceptible de transformer le joueur en malfrat capable de pénétrer la nuit dans son entreprise où on le surprendra en train d'imprimer discretos tous les manuels des jeux d'EA et épuiser les réserves mondiales de toner pour imprimante laser jusqu'à la prochaine décennie.

en positionnant le pointeur sur sa direction précise et en choisissant un mode de sonar approprié (le sphérique, celui situé sur les deux côtés du navire ou le long filin que l'on traîne derrière soi comme un petit caniche en fugue, traînant sa petite laisse avant de se faire rouler dessus par Fishbone), on arrive à obtenir une image visible de l'écho. En fait, on voit juste plusieurs lignes verticales s'affichant en jouant avec les plages de fréquences. Ces traits verticaux sont des empreintes digitales de navires ou de tout de ce qui flotte ou qui se mouille dans l'océan. Une base de données embarquée va nous donner plusieurs choix si le signal n'est pas précis comme : « Fregate Harleigh Burke », « Sous-marin Kilo II », « Ragondin de taille imposante ». Non seulement cela nous donne une bonne idée de ce que l'on a en face de soi, mais cela sert aussi à déterminer sa vitesse probable : pour cela il « suffit » (oh la bonne blague) de compter le nombre de pales de ses hélices, d'introduire son cap dans l'ordinateur et, par un savant calcul, d'obtenir sa vitesse, et avec le sonar, sa direction et sa distance approximative.

Solution de tir en 4D temps prémonitoire

L'idée est d'obtenir une solution de tir idéale. Problème numéro 1 : c'est une solution de tir en quatre dimensions : X, Y , Z, et T (le temps) dont le but est de faire parvenir un objet comme une torpille à un moment précis, dans un endroit précis. Bien sûr, on peut se passer de l'une de ces variables, mais le tir devient alors hasardeux et il faudra faire confiance à l'intelligence de la torpille qui n'est pas l'objet au Q.I. le plus élevé que je connaisse. La chose se fait d'une façon très visuelle en « empilant » un à quatre points sur une ligne verticale, en jonglant avec des curseurs, jusqu'à trouver une solution de tir idéale qui sera valable pendant quelques instants uniquement. Après, il n'y a plus qu'à faire feu et le tour est joué. Facile, non ?

Bob Arctor



Un peu de technique

Si les musiques des simulations de sous-marins étaient notées sur une échelle de 1 à 10, je donnerais un généreux 2 à celles-ci. Côté bruitages et ambiances maritimes, au contraire, tout est évidemment parfait : Sonalysts oblige. Le moteur 3D est une version améliorée de celui qui faisait tourner l'excellent Fleet Command. Seule petite critique : le déplacement dans le sous-marin est limité à une suite d'écrans. On aurait aimé enfin se retrouver assis sur le fauteuil du capitaine au sein du PC dans un environnement en vraie 3D, en train de regarder les hommes s'agiter autour de nous tout en leur donnant des ordres injustes et contradictoires, qui les enverront vers une mort certaine.

Un jeu clairement destiné aux spécialistes ou à ceux qui veulent faire carrière dans les sonars



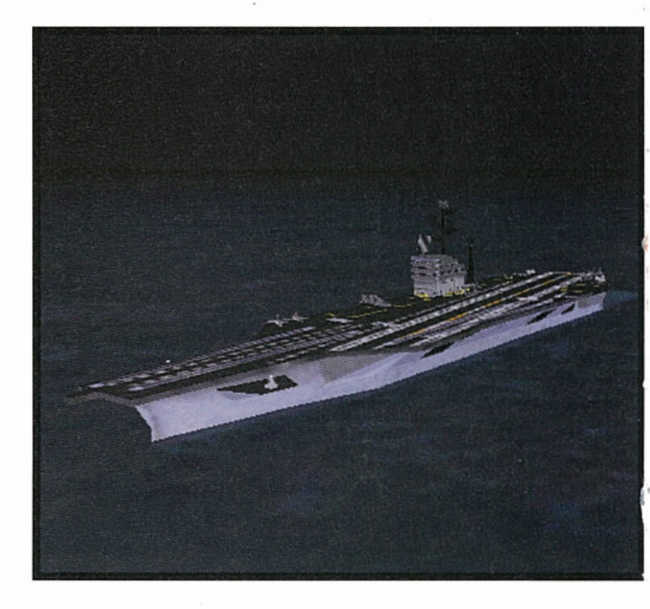
En Deux Mots

SUB COMMAND EST UN JEU POUR HARDCORE-MATELOTS-GAMERS. C'EST L'ÉQUIVALENT SOUS-MARINIER DE FALCON 4. IL EST DONC À DÉCONSEILLER À CEUX QUI VEULENT UN JEU DE SOUS-MARIN SIMPLE, SANS AVOIR À SE PLONGER DIX ANS DANS UN MANUEL (DIRIGEZ-VOUS PLUTÔT VERS SILENT HUNTER II). LA RIGUEUR DE CETTE SIMULATION EN FAIT ÉVIDEMMENT LE SEUL TITRE DU MOMENT À POSSÉDER À TOUT PRIX PAR L'AMATEUR DE SUBMERSIBLES PUR ET DUR QUI Y JOUERA, ET Y REJOUERA EN ATTENDANT HARPOON 4.

- \+ Trois sous-marins, très différents
- \+ Une simulation faisant peu de concessions
- \+ Des jeux de campagne bien foutus
- \+ Un excellent éditeur de niveaux
- − Le boitier DVD made in EA, le manuel de 30 pages
- − Un jeu qui se vendra à dix exemplaires du coté du chantier naval de Brest



80	86	88
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





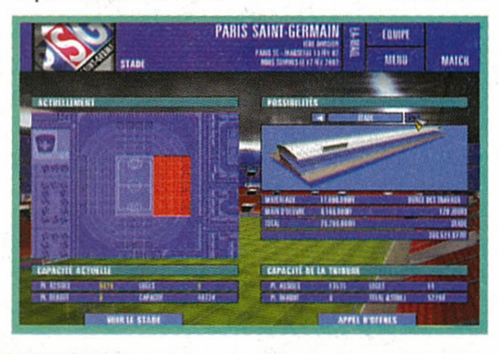
LNF Manager 2002

Management de foot pour tous joueurs – PC CD-Rom



Non seulement LNF Manager 2002 n'a pas suffisamment corrigé les défauts de jeunesse du premier opus, mais en plus, le temps nous a révélé certains problèmes, passés auparavant inaperçus. Au chapitre des points positifs, retenons une visualisation 3D des matchs réussie et une volonté de simulation globale : l'équipe, mais aussi les infrastructures du club, les produits dérivés et la billetterie. Dommage que tout cela soit gâché par une interface aussi peu intuitive que possible, une lecture rendue difficile par l'emploi systématique de caractères blancs sur fond bleu ciel et surtout un moteur de simulation qui suinte l'ennui. À titre d'expérience, j'ai fait jouer une saison entière au PSG de façon automatique : ayant établi une feuille de match et une seule tactique (un 4-2-4 très offensif), j'ai laissé tourner le jeu sans interventions (ni transferts, ni adaptations tactiques, ni modifications de l'équipe sauf pour remplacer les joueurs indisponibles). J'ai donc fini l'année avec un bon nombre de blessés et presque autant de joueurs ne jouant pas à leur position naturelle. Mais le PSG a quand même gagné le championnat, avec 5 points d'avance, la meilleure attaque et la 3[e] meilleure défense. Mon conseil : passez-vous donc d'un jeu qui se passe si bien de vous.

Ivan Le Fou



SnowCross

Course de scooters des neiges pour tout public - PC CD-Rom



Il y a deux mois, nous avions testé le très bon Ski-Doo X-Team Racing, une simulation orientée arcade de scooter des neiges. Le Snowcross de Vicarious Visions et Wanadoo vient chasser sur les mêmes terres, avec malheureusement beaucoup moins de munitions. Côté technique tout d'abord, ce jeu de course est particulièrement terne, avec une 3D morose, des textures tristounettes, des animations médiocres et un design des circuits sans surprises. Plus embêtant, c'est surtout au niveau des sensations de pilotage que ce jeu n'a absolument rien à offrir. Pas besoin, par exemple, de se casser la tête à maîtriser l'inertie de l'engin, elle est pratiquement inexistante. La majorité des virages se passent trop facilement, sans même avoir besoin d'un petit freinage ou d'un dérapage contrôlé dans la poudreuse. Bref, les courses sont très rapidement ennuyeuses et, malgré son prix, inférieur à 200 balles, SnowCross n'est définitivement pas une simulation que je conseille aux fans du genre.

ackboo

X-Com Enforcer

Shoot à la troisième personne pour tout public - PC CD-Rom

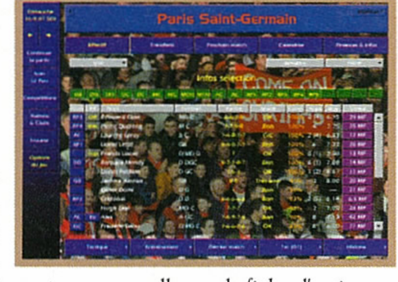


X-Com Enforcer, contrairement à ce que son nom pourrait laisser supposer, n'est pas du tout l'héritier de l'excellent jeu de stratégie sorti il y a quelques années. C'est en fait un shoot à la troisième personne qui en reprend simplement l'univers, c'est-à-dire une Amérique au XXI[e] siècle qui lutte contre une énième invasion extra-terrestre. Dire que ce X-Com Enforcer est une daube totale et complète ne serait pas vraiment exact. Au niveau technique, le jeu s'en tire même très honorablement grâce au moteur 3D emprunté à Unreal. C'est mignon, même carrément très joli en haute résolution dans certains niveaux, et l'affichage ne ralentit pas malgré la présence de très nombreux streums à l'écran. En revanche, en ce qui concerne le gameplay, bienvenue dans les années 80 : c'est de l'arcade dans sa version la plus simpliste, du shoot incessant et archi-répétitif contre des adversaires insipides et archi-répétitifs, eux aussi. Ça aurait pu être amusant quelques heures avec des armes sympas, des puzzles à résoudre et des niveaux bien construits, mais non, les développeurs n'ont même pas fait cet effort. Résultat : on a beau enclencher l'auto-fire et s'enfiler les missions au pas de course, on s'emmerde comme un rat mort, au bout de vingt minutes de jeu, à buter à la chaîne les mêmes aliens stupides avec un lance-flammes ridicule ou un lance-roquettes mollasson. Il est temps que ces développeurs comprennent que saupoudrer trois cents ennemis identiques sur un level bâclé ne fait pas forcément un bon shoot.

ackboo

L'Entraîneur 3 Saison 2001-2002

Management de foot pour fans d'Excel – PC CD-Rom



Voilà la dernière mise à jour de l'Entraîneur 3 (alias Championship Manager) avant une version 4 sans cesse retardée. Peu ou pas de nouveautés ici : un système de comparaison entre deux joueurs inutilisable tant il est peu pratique ; quelques commentaires analytiques supplémentaires durant les matchs et les évaluations ; la possibilité d'ajouter des notes personnelles sur la fiche d'un joueur (oh wow…) ; et pour finir, un « brouillard de guerre » qui masque les caractéristiques des nouveaux joueurs. Avec, bien sûr, une base mise à jour tenant compte des nouvelles règles de transfert. Le jeu est toujours en mode texte, y compris les matchs, et ne propose pas de gestion des équipements (stades et autres) et des revenus (sponsors, droits TV, etc.). Bref, l'Entraîneur possède toujours la meilleure base de données et le meilleur moteur de simulation, mais ceux qui ont déjà la version 00/01 préféreront un des patches de mise à jour amateur et gratos, plutôt que de payer 350 francs pour une cuvée 2001 qui n'apporte pas grand-chose. D'où la note.

Ivan Le Fou

LNF Manager 2002		
Tourne sous **Win 98, carte 3D** Jouable sur **P 300, 64 Mo Ram, 500 Mo DD** Éditeur **EA** Développeur **EA Sports** Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **6**		
59	42	49
Techn	Design	Intérêt

SnowCross		
Tourne sous **Win 98, carte 3D** Jouable sur **PII 300, 64 Mo Ram, carte 3D** Éditeur **Wanadoo** Développeur **Vicarious Visions** Texte **VO**		
70	60	40
Techn	Design	Intérêt

X-Com Enforcer		
Tourne sous **Win 98, carte 3D** Jouable sur **P 400, 64 Mo Ram, carte 3D** Éditeur **Infogrames** Développeur **Microprose** Texte et voix **VO** Nbre de joueurs **16**		
80	70	30
Techn	Design	Intérêt

L'Entraîneur 3 : Saison 2001-2002		
Tourne sous **Win 98** Jouable sur **P 233, 64 Mo Ram, 500 Mo DD** Éditeur **Eidos** Développeur **Sports Interactive** Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **16, paraît-il**		
30	20	51
Techn	Design	Intérêt



PARIS-DAKAR RALLY

COURSE - PC CD-ROM

Alors voilà, on ne va pas tourner trois heures autour du pot. Cette adaptation du Paris Dakar n'a pas plus d'intérêt pour les amateurs de courses qu'un skidoo pour un Jamaïcain. D'ailleurs, quelle surprise ! le jeu est dans le commerce depuis déjà belle lurette, sans même qu'une version ne soit passée entre nos mains. Un signe qui trompe rarement. Acclaim a sans doute jugé inutile de soumettre son produit à la critique, sachant pertinemment quel sort lui serait réservé. Acheter une bonne grosse licence, c'est bien, mais encore faudrait-il garder un peu d'argent pour payer de bons programmeurs. Paris Dakar Rally, pour vous résumer, est un jeu bas de gamme, sans saveur particulière, plutôt laid à regarder, et plutôt chiant à jouer. Le contrôle des véhicules (quatre catégories : moto, buggy, 4x4 et quad) est du mauvais arcade, c'est-à-dire sans caractère avec une palme particulière décernée à la médiocrité du contrôle de la moto. Reste la gestion des dégâts qui n'est pas trop mal foutue, puisqu'on peut perdre ici et là des pièces de carrosserie ou même des roues. La vue interne est de même plutôt sympa, mais elle ne suffit pas à rattraper l'ensemble des faiblesses graphiques. Enfin, terminons par le gameplay, assez éloigné de ce qu'est une véritable épreuve de Rally Raid. Chaque (courte) étape ne possède effectivement que quelques alternatives de direction, mais on est loin de se sentir perdu quelque part au milieu de l'Afrique. Bref, nous voici avec un jeu tout juste médiocre, et qui n'aura pas d'autre avenir que de finir ailleurs que chez vous.

Fishbone

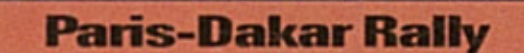
F1 2001



SIMU DE F1 - PC CD-ROM

Cette nuit, j'ai fait un cauchemar. Je rêvais que je devais tester F1 2001, la nouvelle simu de chez EA Sports. J'étais assez optimiste, malgré un épisode 2000 fort décevant, car d'un, la version PlayStation 2 s'était avérée excellente, et de deux, EA Sports possédait assez de talent pour ne pas réitérer le ratage. J'étais donc en train de jouer, et tout allait bien : graphisme d'enfer, super sensation de pilotage, rapide… une vraie perle, ce F1 2001. Mais brusquement, alors que je faisais mon tour de qualif' sur Monza, le bureau sur lequel je travaillais s'est transformé en cercueil. La pièce est devenue toute sombre, et une voix caverneuse m'a hurlé dans les oreilles : « Tu te trompes, Fish, tu te trompes… ». « Comment ça, je me trompe ? », répondis-je intérieurement. « Penche-toi et tu comprendras…. », dit alors la voix. Un peu hésitant, j'ai avancé alors ma tête pour mieux voir le contenu du cercueil. À l'intérieur se trouvait une boîte de jeu, et je compris ma méprise lorsque j'ai vu le nom inscrit dessus : F1 Racing Championship d'Ubi Soft. C'était donc à ça que je jouais… La voix reprit : « Voilà, maintenant, prends F1 2001 et joue ». Le bureau réapparut, F1 2001 tournant sur le PC. Et là, ce fut un moment très dur : le jeu était quelconque graphiquement, la voiture très délicate à conduire par manque de « sensations » (même avec un volant), mais surtout, surtout, le moteur 3D asthmatique était tout simplement impropre à la jouabilité : impression de vitesse nulle, ralentissements horribles, changements de niveaux de détails effectués à la hache (pour soulager le processeur quand les objets s'éloignent…). Bref, un vrai cauchemar pour tous les amoureux de simu. Il ne restait que la licence officielle de la saison 2001, mais je m'en foutais complètement. Je voulais me réveiller, que tout cela s'arrête. J'ai alors ouvert les yeux, arraché de mes songes par la sonnerie du téléphone. C'était Casque. « Hey Fish, t'as vu ? F1 2001 est déjà dans le commerce… on l'a testé ? ». « Bah… pas encore, mais c'est tout comme… ».

Fishbone



Paris-Dakar Rally	
Tourne sous	WIN 98, Direct 3D
Jouable sur	PII 450, 128 Mo RAM
Éditeur	Acclaim
Développeur	Broadsword Interactive
Texte et voix	VF
Nbre de joueurs	1
Techn	60
Design	56
Intérêt	49

F1 2001	
Tourne sous	WIN 98, 2000, Direct 3D
Jouable sur	Cray 20, 8 940 Mo RAM
Éditeur	EA Sports
Développeur	Image Space Inc.
Texte et voix	VF
Nbre de joueurs	8
Techn	42
Design	66
Intérêt	39

budget

par Ivan le Fou

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

***À** l'automne, les Budgets se ramassent à la palme et cette page maigrelette ne suffit pas toujours à vous annoncer toutes les sorties intéressantes du mois. Oui, d'accord, je suis grave à la bourre, mais bon, vous avez attendu un an ou plus avant d'acheter ces jeux, c'est plus à un mois près. Allez, ce mois-ci, un panel plutôt varié à moins de 100 francs : de la simu (Superbike 2001), de la stratégie classique (Call to Power II) ou temps réel (C & C Soleil de Tibérium), de l'action (Elite Force) et de l'action/rôle (Vampire). Il y a un gueux pour tous les poux, comme on dit. Dans le genre petit prix, n'oubliez pas de guetter chez votre kiosquier, à la fin du mois de novembre, le Joystick Hors-Série DVD Rom n° 3 : il y aura un jeu complet dedans, pour 49 francs. Non, je ne suis pas autorisé à vous dire lequel...*



Superbike 2001

99 francs, Collection Classics d'Electronic Arts, Pentium II 400 + carte 3D + 64 Mo

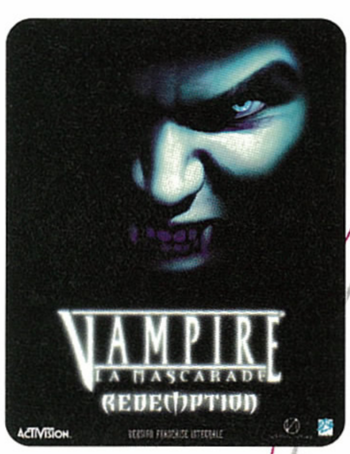
Voilà un jeu de moto à ne pas mettre entre toutes les mains. C'est dur, c'est même très dur : on a affaire à une simulation sans beaucoup de concessions (bien que cette version propose une nouveau mode d'entraînement). En contrepartie, les fans de motos se régaleront du graphisme magnifique et des sensations de pilotage sans égal. C'est le meilleur jeu de moto sur PC, il n'y a aucun doute, mais il ne présente pas d'améliorations flagrantes par rapport à la version 2000.
(90 % DANS JOYSTICK N° 120)



C&C : Soleil de Tibérium

99 francs, Collection Classics d'Electronic Arts, Pentium II 300 + 64 Mo de RAM

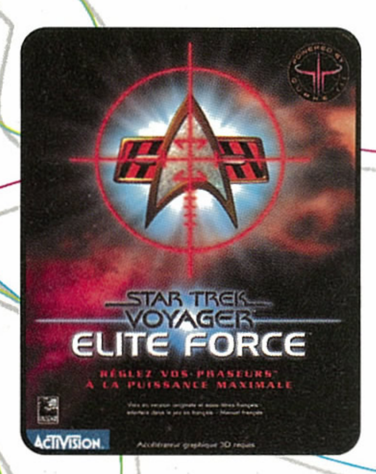
Pour beaucoup, Command & Conquer reste une référence du jeu de stratégie en temps réel. Parfaitement équilibré et permettant de vrais choix tactiques, il était très différent d'Alerte Rouge ou Warcraft, trop bourrins. C&C 2 (Soleil de Tibérium) se situe quelque part entre ces deux aînés : bien que parfaitement réalisé (y compris pour le jeu en réseau), il n'apporte pas énormément au genre. Un bon jeu, sans problème, mais pas une révolution.
(83 % DANS JOYSTICK N° 107)



Vampire la Mascarade

99 francs, Collection Legends d'Activision, Pentium II 300

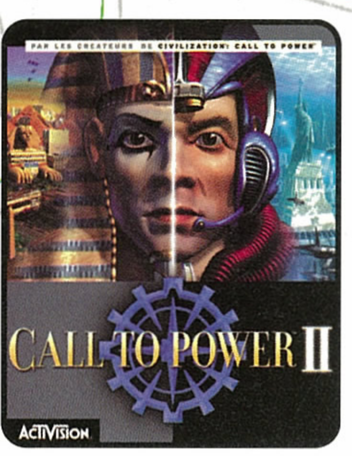
Ce jeu de Nihilistic Software - leur premier et seul à ce jour - a fortement marqué les esprits à sa sortie, tant pour ses qualités, réelles, que pour les attentes déçues des fans. Reprenant les principes et l'univers du jeu de rôle sur table, Vampire a surpris par son orientation plus Action que Rôle, ainsi que par un certain nombre de défauts, corrigés entre-temps par des patches. Reste au final un très beau jeu qui est une excellente affaire à ce prix-là.
(94 % DANS JOYSTICK N° 117, MEGASTAR)



Star Trek Voyager : Elite Force

99 francs, Collection Legends d'Activision, Pentium II 300 + 128 Mo et carte 3D

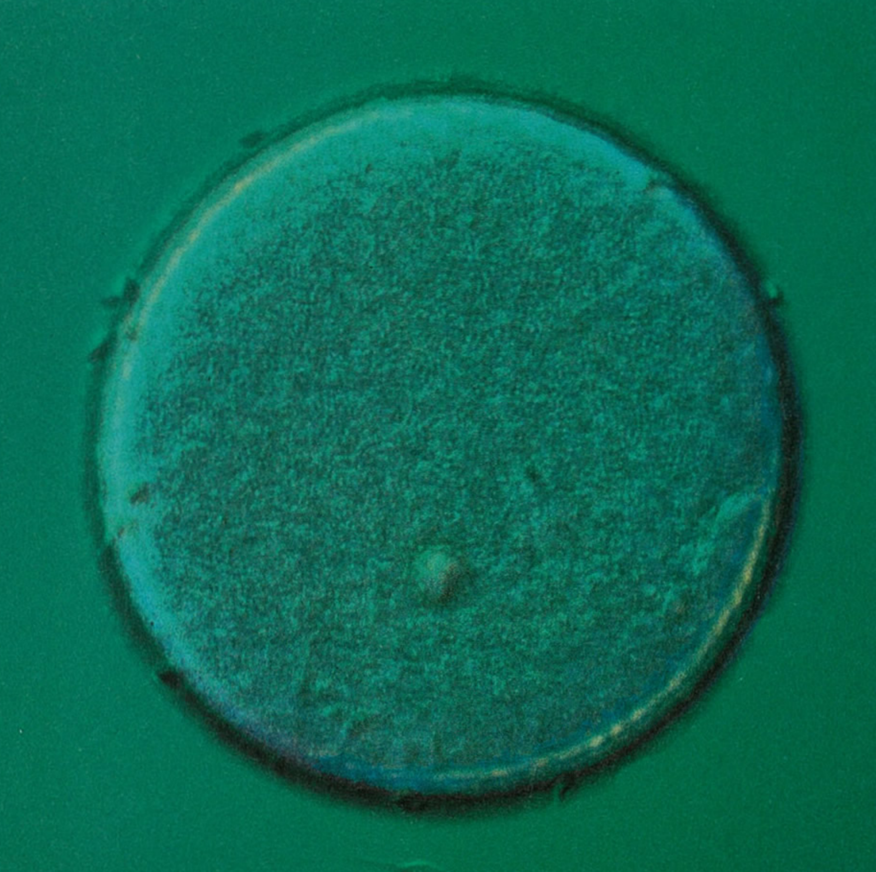
Fans de Star Trek, réjouissez-vous. Les autres, ne partez pas tout de suite. Elite Force est un jeu de shoot 3D, mâtiné d'aventure. Les niveaux sont superbes, et le jeu propose une aventure tripante dans l'univers de Voyager. S'il ne faut acheter qu'un seul jeu Star trek, sans celui-là.
(88 % DANS JOYSTICK N° 118)



Call To Power 2

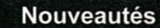
99 francs, Collection Legends d'Activision, Pentium II 600 et 64 Mo de RAM

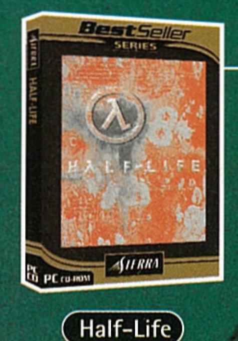
Il n'y a pas grand-chose à dire sur Call to Power 2. C'est un peu comme si le jeu Civilization avait fini par atteindre une forme de perfection. Les amateurs n'y trouveront pas beaucoup de neuf, mais les nouveaux découvriront là un très grand jeu de stratégie qui leur propose de prendre en main la destinée d'un peuple entier, à la conquête de la planète. Un classique.
(87 % DANS JOYSTICK N° 122)



Derniers nés d'une grande lignée.

Nouveautés





HALF-LIFE LE PHÉNOMÈNE.

Half-Life



Swat 3
Elite Edition



Ground Control
Et
Dark Conspiracy



Gunman

Boîtier format DVD. Disponible maintenant.

BestSeller
SERIES

SEULS LES MEILLEURS RESTENT



Pharaon



Caesar 3



Homeworld



Gabriel Knight 3



Extreme Biker



Viper Racing



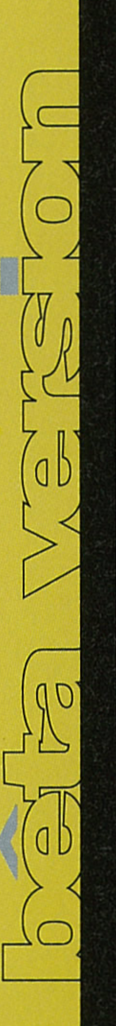
Grand Prix Legends



Starcraft-Broodwar



Warcraft2
Battle Net Edition



iANSOLO



Etherlords



MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR FISHTANK INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR NIVAL INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE FIN 2001

Une réalisation 3D aux formes rebondies.



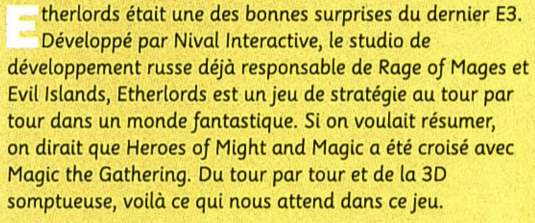


Les Russes n'ont pas que la vodka, les chœurs de l'armée rouge et les samovars. Ils ont aussi Etherlords, un jeu de stratégie au tour par tour qui fleure bon Magic The Gathering.





La carte stratégique sur laquelle évoluent nos héros à la recherche de ressources.





Etherlords était une des bonnes surprises du dernier E3. Développé par Nival Interactive, le studio de développement russe déjà responsable de Rage of Mages et Evil Islands, Etherlords est un jeu de stratégie au tour par tour dans un monde fantastique. Si on voulait résumer, on dirait que Heroes of Might and Magic a été croisé avec Magic the Gathering. Du tour par tour et de la 3D somptueuse, voilà ce qui nous attend dans ce jeu.

HEROES OF Michel STROGOFF

Une version bêta traîne à la rédaction depuis quelque temps. Ce qui nous a déjà permis de vous dire tout le bien que nous pensons d'Etherlords. Le petit dernier de Nival est entièrement consacré aux combats entre héros. Ceux-ci ne se battent pas avec de vulgaires épées, mais au moyen de sorts magiques. Avec près de 300 sorts différents, les combats d'Etherlords devraient offrir au stratège amateur une grande variété de combinaisons possibles. Etherlords proposera des missions individuelles et un mode Campagne. Comme Heroes of Might and Magic, il y a deux niveaux de jeu : stratégique et tactique. La carte stratégique est richement modélisée en 3D. On peut zoomer, faire tourner le point de vue de la caméra, etc. Sur cette carte crapahutent des héros juchés sur des montures improbables (araignées cornues, cafards géants...). Chaque héros explore la carte au tour par tour, combattant des créatures hostiles, découvrant de nouvelles ressources et capturant des bâtiments. Oui, c'est bien Heroes of M&M mais avec un moteur 3D tout à fait bucolique.

Etherlords

ESPÈCES

Dans le monde d'Etherlords, on trouve quatre espèces : les Chaots, les Kinets, les Vitals, et les Synthets. Chaque famille possède sa propre énergie magique, son royaume, son architecture, ses sorts et son style de combat.

KINETS



Les Kinets sont les maîtres de l'eau et de l'air. D'un naturel cool et élégant, ils ressemblent un peu à des humains. Mais méfiez-vous des sorciers Kinets, capables d'invoquer les pires monstres. Leurs runes et sorts sont par contre très coûteux en termes de ressources.

VITALS



Les Vitals sont les habitants des forêts et des marais. Par voie de conséquence, ils contrôlent les créatures qui les peuplent. Ils peuvent ainsi facilement invoquer des hordes d'insectes, dangereux par leur nombre.

CHAOTS



Bien que courtauds et pas très subtils, les Chaots sont de puissants barbares. Passés maîtres dans l'usage du feu et des volcans, ils sont dotés de sorts incandescents très efficaces. Les rangs de leurs armées comprennent des créatures semi-humaines comme les gobelins et les orcs.

SYNTHETS



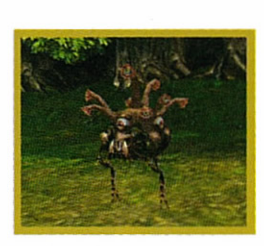
Les Synthets sont très bien habillés, avec des costards et de longues mèches de cheveux, et jouent de la pop électronique... Euh, les Synthets sont en fait des androïdes constitués de chair et de métal. Ils ont la capacité de se régénérer et de changer de forme pour s'adapter aux circonstances et à leur environnement.



Un bon paquet de créatures pourront s'affronter lors des combats tactiques.







Magic THE SIBERIAN

La première chose que vous ferez sera donc de partir explorer la carte du monde pour collecter des ressources. Cette tâche n'est pas trop ardue, puisque les ressources proviennent de mines automatiques qui produisent à chaque tour. Tout ce que vous avez donc à faire est d'envoyer votre héros sur le bâtiment. Un message apparaît alors, indiquant que vous en êtes le nouveau propriétaire, ainsi que le nombre et le type de ressources qui seront transférées dans votre château à chaque tour.
Ces ressources pourront être utilisées de diverses manières; tout d'abord, pour recharger tous les sorts que vous avez dans votre « deck ». Vous pourrez aussi lancer des sorts globaux. Par exemple invoquer un nouvel héros, enchanter vos héros ou annuler les sorts négatifs lancés par vos opposants.
En marge des mines de ressources, on trouve d'autres types de bâtiments. Ceux-ci serviront à obtenir de nouveaux sorts et à recharger ceux que vous avez déjà. Effectivement, après quelques combats votre puissance magique commence à s'affaiblir. Le passage à la pompe est simple puisqu'il suffit d'envoyer les héros dans le bâtiment correspondant.

Pif, pof ! DANS LA TOUNDRA

Après avoir baguenaudé ici et là sur la carte, à la recherche de ressources, vous allez fatalement tomber nez à nez avec des créatures qui bloquent votre progression. D'un clic droit sur les fâcheux, on est renseigné sur leur niveau et leurs points de vie. Si vous jugez que le combat est faisable et que votre héros ne risque pas de finir en jeu d'osselets pour orcs, vous pourrez sauter à la gueule de l'ennemi.
La phase de combat est le gros morceau d'Etherlords. À la différence des jeux temps réel ou même des combats au tour par tour de Heroes of Might



Que serait un jeu de stratégie fantastique sans nos copains les orcs ?



and Magic, le mécanisme d'Etherlords est très similaire au jeu de cartes Magic The Gathering.
Avant de pouvoir lancer des sorts, il vous faut bien évidemment du mana. Vous n'aurez pas à gérer des cartes de mana, puisque le mana se régénère naturellement avec le temps. Tous vos sorts sont représentés par des cartes. Vous ne pouvez voir que six cartes à la fois. L'ordinateur mélange votre « deck » au début de chaque combat. Ce qui fait que vous ne saurez pas quels sorts vous (et votre ennemi) aurez à l'avance. C'est d'ailleurs ce suspense terrible qui fait le charme des combats d'Etherlords : vous ne savez pas trop à quoi vous attendre. La prudence est donc de mise au début. Du moins, avant de savoir ce qu'un ennemi d'un niveau donné est capable de sortir de sa besace magique.
On distingue plusieurs catégories de sorts. Il est fort probable que ceux que vous allez le plus utiliser seront les sorts d'invocation de créatures.
Dans Etherlords, notre héros ne se salit pas les mains. Il préfère appeler mignons pour les envoyer se fritter à sa place. La plupart des créatures ne sont pas capables d'attaquer juste après avoir été invoquées. Ben ouais, c'est un peu comme moi. Faut pas me demander de faire quoi que ce soit de consistant juste au tomber du lit. Faudra donc gérer les réveils difficiles, à moins qu'il soit spécifié sur la carte de sort : « Cette créature est du matin ». D'autres bestioles auront à leur disposition des attaques spéciales. Et ça fait toute la différence. Effectivement, certaines de vos unités devront aller se battre au contact. Ce qui reviendra en fait à les sacrifier.
D'autres, par contre, pourront attaquer à distance comme des gros planqués. Pour rentrer un peu plus dans le détail de la résolution des combats, sachez que chaque créature est déterminée par une valeur d'attaque et un niveau de défense. Pour détruire une créature, il s'agira de faire autant de dommages que son niveau de défense. Les points de vie des créatures étant récupérés à chaque tour.
La seconde catégorie de sorts occasionne des dégâts directs, à la fois contre les créatures et contre les héros. Ce type de sorts peut provoquer des dégâts conséquents, y compris sur plusieurs cibles à la fois. Ce type d'enchantements peut avoir une répercussion sur le champ de bataille. Par exemple, vous pouvez empêcher toutes les créatures de niveau 2 d'arriver à vous toucher. Certains sorts provoquent des dommages continus. Pour rendre vos créatures plus puissantes (et celles d'en face plus faibles), vous pourrez aussi utiliser des sorts de « buff ».

GAZOUILLIS visuel

Ainsi se dérouleront les combats, dans Etherlords. On pourra éliminer les unités ennemies avant de s'en prendre au héros qui les dirige. Ou parfois parvenir à mettre directement hors service le général adverse. Dans les deux cas, vous remporterez le combat, et votre héros se verra octroyer un petit paquet de points d'expérience qui le rapprochera un peu plus du niveau de puissance suivant et de nouveaux sorts. Si votre héros vient à mourir, ce n'est pas la fin du monde, puisque, comme on l'a vu plus haut, vous aurez la possibilité d'en créer de nouveaux. Reste que l'accumulation des héros ne risque pas d'être la meilleure stratégie pour triompher à Etherlords. Une horde de héros de niveau 1 ne donnera rien de fameux face à des créatures de niveau 5 ou 6. Il sera bien plus intéressant de concentrer les points d'expérience en faisant combattre et progresser un seul héros principal.
Évidemment, il reste encore un objectif de taille à accomplir pour Nival. C'est-à-dire équilibrer leur jeu pour que la richesse tactique et stratégique soit la même pour les quatre camps qui s'affrontent (voir encadré). Ils planchent également sur l'I.A. de leur bébé.
La bêta 1 d'Etherlords était déjà rudement jolie. Nival nous a bien impressionnés en sortant une bêta 2 encore plus belle. Il faut dire que les séquences de combat sont superbement réalisées avec le moteur 3D maison. À chaque invocation, à chaque attaque, on a droit à des effets de caméra tournoyants, histoire d'admirer la modélisation des créatures sous tous les angles. Après plusieurs millénaires de jeux de ce style, en bitmaps qui tachent, on est un peu heureux de l'enchantement visuel que nous laisse entrevoir Etherlords.
Bref de bref, Etherlords s'annonce toujours aussi intéressant. Le mélange de gestion de ressources, de combats magiques tactiques au tour par tour et de 3D aux formes rebondies, devrait nous offrir un titre sympathique à la fois intéressant et esthétique.

BESTIOLES EN VRAC

AVIAK ASSASSIN
Stats : Attaque 2, Défense 1



L'Aviak fait partie de la famille des Kinets. Ces créatures ailées ne sont pas seulement douées pour le combat ; elles possèdent aussi un intellect développé. Certains membres des Kinets bénéficient de pouvoirs particuliers. Ainsi, les Aviaks ne peuvent être stoppés par aucune créature.

MOUCHES OUVRIÈRES
Stats : Attaque 1, défense 2



Les mouches ouvrières viennent épauler leurs consœurs. Dès qu'elles apparaissent, les mouches normales deviennent comme folles et se mettent à attaquer avec encore plus de force. Il semblerait que les mouches ouvrières soutiennent le moral des troupes en distribuant un nectar magique.

CYCLOPES
Stats : Attaque 9, Défense 9



Les Cyclopes font partie de la famille des Chaots. Ils sont très balèzes au combat. Ils peuvent broyer leurs ennemis avec leurs bras vigoureux. À moins qu'ils préfèrent leur balancer des rochers géants à la face.

MECH WORM
Stats : Attaque 1, Défense 1



Issus des Synthets, ces vers géants muent régulièrement et changent d'apparence et de niveau d'armure. Il est difficile d'arrêter la charge d'un Mech Worm, à moins de le tuer d'un seul coup. Avec leurs dents métalliques, ces bestioles déchiquètent leurs malheureux ennemis. Si leur dompteur le décide, ils peuvent aussi récupérer leurs points de vie.



Une bonne profondeur de champ.

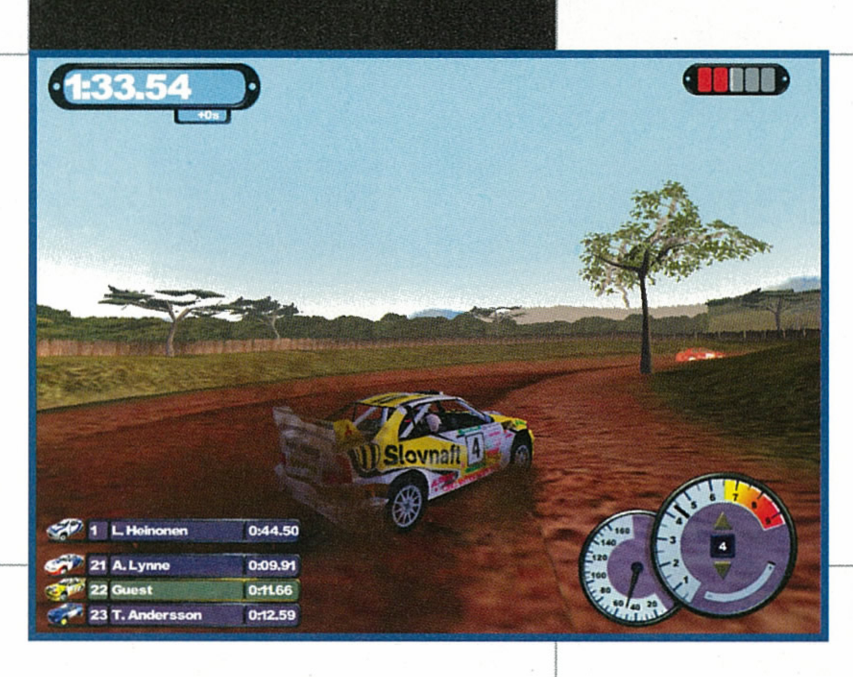
fishbone

Rally Championship 2002

La vraie fausse suite de Rally Championship 2000 nous est arrivée dans une version plus jouable que le mois dernier. Alors du coup, vous nous connaissez, zou, on la bêta teste. Non mais des fois !

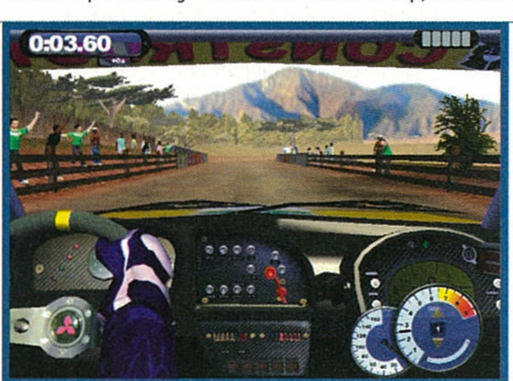
La question qui vous brûle les lèvres, on la connaît. Alors que Rally Championship 2000 avait été une grande réussite, sa suite sera-t-elle à la hauteur, bien que cette fois développée par Warthog ? Mouais, je sais que c'est frustrant de rester dans le doute, mais on gardera la réponse pour le test du mois prochain. Toutefois, ce qu'on peut déjà vous dire, c'est qu'il ne faudra pas chercher un quelconque lien de parenté entre les deux titres. Car à part le nom, rien ne rapproche vraiment ce jeu de la production de Magnetic Field. Le graphisme, tout d'abord, a une approche totalement différente et est clairement moins axé sur le photo-réalisme par rapport à RC2000. En revanche, les tracés sont beaucoup plus ouverts que ce dernier, le jeu offrant un environnement avec de vastes espaces dégagés. Il est vrai qu'avec le recul, RC2000 était un pro de « l'effet couloir ». En ce qui concerne la prise en main, là aussi l'approche du jeu est radicalement différente. Il semble qu'on s'oriente plus vers un gameplay destiné au grand public, où les voitures offrent un comportement assez arcade. Question effets spéciaux, on notera une gestion des impacts beaucoup plus précise que celle de RC2000, dans le sens où un choc ne vous scotchera pas sur place, comme cela était malheureusement le cas auparavant. Puisqu'on en parle, les déformations entraînent la perte éventuelle de morceaux de carrosserie, et dans les cas de grosses collisions, des pannes peuvent survenir. Entre chaque étape, il est bien sûr prévu de réparer les avaries. Il faudra par contre faire des choix si votre caisse est réellement endommagée, le temps pour cela étant limité. Comme d'hab', quoi.

Rappel des faits



Pour le reste, on en a déjà parlé le mois dernier, mais on va quand même se rafraîchir un peu la mémoire. Rally Championship 2002 propose donc un total de 36 courses, réparties dans 6 environnements distincts : Écosse, île de Man, Arctique, États-Unis, Afrique et Pays de Galle. 28 sera le nombre de voitures disponibles dans la simu', intégrant entre autres une catégorie « Classique ». Cette dernière comprend par exemple la mythique Lancia Stratos à la gueule si particulière. En ce qui concerne les modes de jeu, Rally Championship 2002 en possède quatre : championnat, challenge, arcade et réseau. Ce dernier permet à quatre joueurs de piloter en même temps. Élément original (on vous en parlait déjà le mois dernier), on nous indique que le copilote est « actif », et qu'il « influera sur vos performances ». En revanche, je dois être vraiment débile mais j'avoue ne pas avoir vraiment compris en quoi il influait sur votre pilotage, Roger. Oui, il s'appelle Roger. Ou Rogette, si vous avez choisi une fille dans les options. Enfin, on creusera la question le mois prochain. Quoi qu'il en soit, c'est quand même bien dommage que les talentueux gars de Magnetic Fields ne soient pas à l'origine de cette suite…Mouaip, bien dommage…

MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMU DE RALLYE
ÉDITEUR ACTUALIZE
DÉVELOPPEUR WARTHOG
SORTIE PRÉVUE AUTOMNE 2001

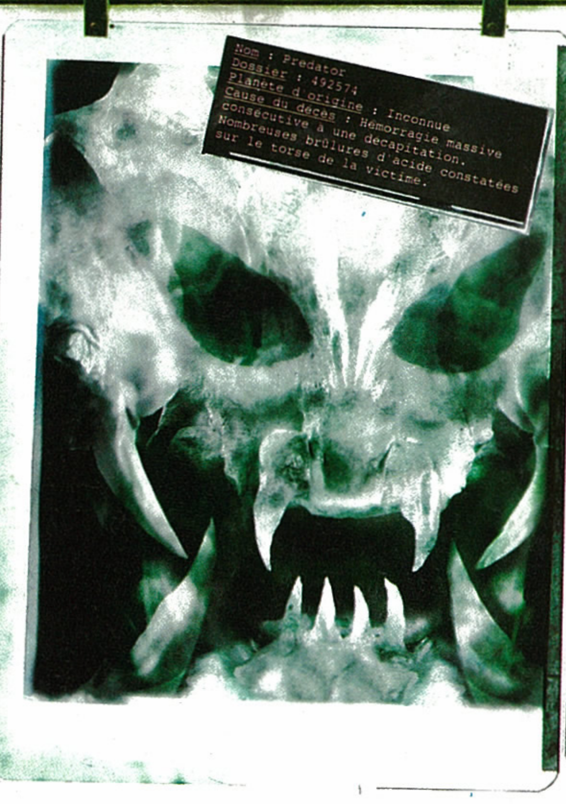


Chaque voiture possède son propre tableau de bord.

ALIENS versus 2 PREDATOR

Les 3 visages de la peur







Entrez dans le plus effrayant des jeux jamais imaginés et glissez-vous dans la peau de ses personnages : Alien, Predator ou Marine... Imprégnez-vous de leur esprit, manipulez leurs armes et maîtrisez leurs techniques de combat. Mais quoi que vous fassiez, vous aurez la peur rivée au ventre.
Ou à ce qu'il en restera



Disponible Prochainement



CD-ROM PC



www.sierra.fr

bob arctor

Zoo Tycoon

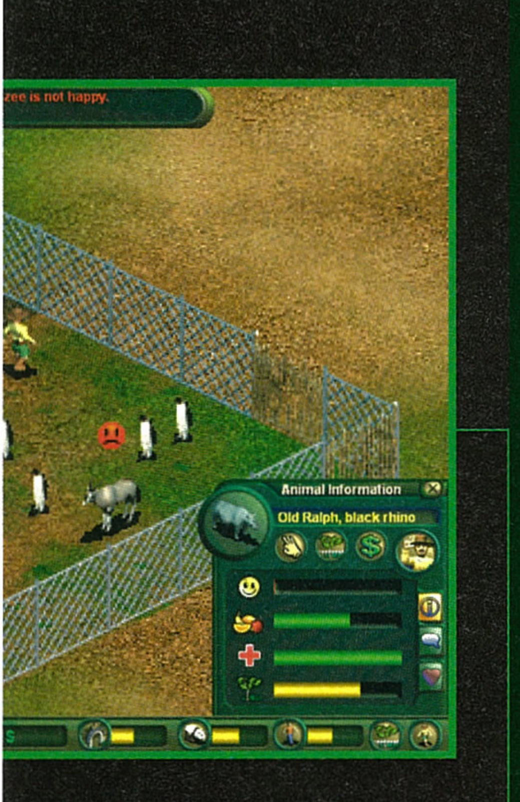

Les pingouins sont malheureux. Peut-être la savane n'est-elle pas leur environnement naturel ? Pas plus que le tigre du Bengale, leur copain attitré.

Horreur ! un jeu de Tycoon. Ces titres cachent généralement des variations peu imaginatives sur les mêmes thèmes ressassés depuis cinq cents ans par les mêmes développeurs. Ici, plus étonnant, c'est Microsoft qui s'y est collé.





MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE ZOO
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR BLUE FANG SOFTWARE ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2001



Ça faisait bien quelques très longs mois que je n'avais pas retouché à l'un de ces jeux de simulation économico-isométriques. En fait, le dernier en date à être passé entre mes mains n'était autre que Sim City 3000. Il faut dire que bien souvent, dans ce genre de titre, les développeurs ne font pas preuve d'un sens de l'originalité à toute épreuve. Je dirais même, un peu au pif, que c'est, du pur point de vue de la programmation, le niveau zéro de la technologie : un plateau vu du dessus qu'on peut faire pivoter sur quatre côtés, des sprites minuscules pour représenter des personnages aussi bien animés que Stephan Hawking, et surtout, une accélération 3D inexistante (« afin de toucher un plus large public, vous comprenez ?») qui a fait les beaux jours du marketing. Tout ça sans oublier un filon inépuisable de thèmes divers n'ayant comme limite que l'imagination de leurs auteurs. Dernier avatar en date, celui-ci étant un peu plus original que les autres, les Sims dont personne ne semble vouloir se lasser, surtout pas son éditeur. Puisqu'on dénombre une vingtaine de titres de jeu comportant l'appellation non contrôlée de « Tycoon », on pouvait se demander pourquoi Microsoft s'était soudainement intéressé à ce genre qu'il laissait jusqu'ici aux « spécialistes ». L'énigme, à n'en pas douter, ne sera pas résolue aujourd'hui, ni même demain. Mais si ça peut vous rassurer, Interpol est sur l'enquête. Qu'y a-t-il de plus agréable qu'une balade au zoo ? Se promener dans des allées bétonnées, se faire jeter des excréments à la gueule par une poignée de singes, se faire poursuivre par des canards en pleine poussée hormonale ou acheter des paquets de cacahuètes à 70 balles le kilo (« Désolés, nous avons vendu les plus petits ce matin à la classe de maternelle») pour se retrouver comme des cons devant un panonceau « Il est interdit de nourrir les tigres du Bengale avec des arachides ou des morceaux de métal rouillé ». Le zoo, à y réfléchir, est un véritable reflet de l'âme humaine : des tas d'êtres inutiles s'ennuyant derrière des barreaux et cherchant à s'empapaouter les uns les autres indépendamment de leur genre, tout en attendant l'heure de la bouffe ou de leur mort (dépressifs du monde entier, bonjour, ndrc).



La cage de l'ennui. Tout est fait, ou presque pour pousser l'animal au suicide ou à la psychopathie.



AMBIANCE carcérale

Zoo Tycoon n'échappe pas à la règle non écrite qui consiste à faire de la moitié d'un jeu de ce genre un chantier de construction façon Sim City. Attention, ici ce ne sont pas deux ou trois objets qui se battent en duel mais bel et bien des dizaines de trucs aussi divers que curieux. Après un examen de l'emplacement choisi, on trace des routes, des chemins qui entoureront les attractions propres à attirer le curieux. Puis, on en vient à ces dernières en élevant de jolies barricades choisies parmi une étendue impressionnante de façades carcérales qui feraient rougir les architectes de Fleury-Mérogis. On veut se payer une paire de rhinocéros ? Il faudra y mettre le prix, tant ces bestiaux aiment ruer tête baissée sur les murs. On y élève des singes ? Il faudra penser à oublier la solution de la cage à ciel ouvert pour ne pas se retrouver avec des problèmes ultérieurs, comme celui de l'orang-outang coincé dans un monsieur. Le grizzli, quant à lui, est une espèce qui ne se satisfait pas de cages en verre ou en balsa, ou alors il passera au travers pour se nourrir d'une façon autonome en avalant la classe de cinquième B de Créteil qui passait par là. Petit à petit, au fur et à mesure que l'on installe des espèces, on en obtient de nouvelles qui viennent s'ajouter à une longue liste. Le but est d'avoir un zoo à la fois esthétique (pas trop de poubelles ou de déchets), fonctionnel, et avec une sélection de bestioles des plus variés. Chaque visiteur vient et revient dans l'espoir de voir un jour dans sa ville son animal favori. Pour savoir ce qu'il pense, on peut faire un sondage en cliquant dessus (comme sur les animaux) pour tenter de deviner ses desideratas. Parfois les résultats sont curieux : un gamin assis en extase devant un gnou au bord du suicide pense « Oh ! il a l'air de bien s'amuser, lui » comme quoi, ce n'est jamais la vérité qui peut sortir de la bouche des enfants mais de la confiture dans le meilleur des cas.



On trouve une foule d'animaux allant du crocodile au singe.

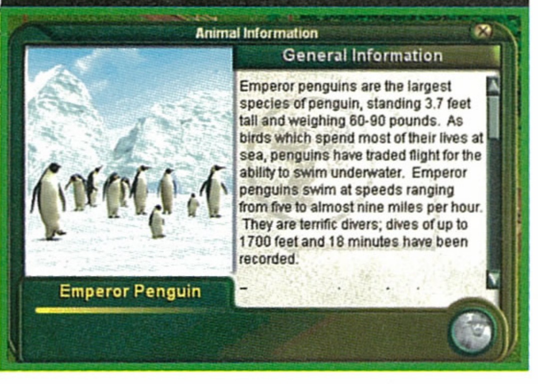


Le lion, LE ROI DES CONS

Une fois l'enclos de l'attraction construit, on s'occupe de son terrain. Pour bien faire, il faut connaître les habitudes de l'animal ou y aller au pif. La chose se compliquant encore plus lorsqu'il faut faire cohabiter deux bestiaux d'origine différente. L'ours brun, par exemple, n'aime pas le rocher artificiel que le léopard des neiges, lui, préfère, mais il adore le coin d'eau que je lui ai aménagé. En revanche, « il trouve qu'il y a trop d'herbe » me dit mon zoologiste que j'ai affecté en permanence à cette attraction : j'ajoute donc des coins de verdure avec de la mousse, histoire de lui faire plaisir. À ce moment-là, on me prévient que le léopard, lui, préférait lorsqu'il y avait moins de conifères qui constituent pourtant la partie principale du milieu naturel du grizzli. Dans la même minute, je reçois un message de la



L'entrée d'un zoo : c'est ici qu'on modifie les tarifs d'entrée pour les adultes et les enfants.



Des fiches signalétiques nous en apprennent plus sur les animaux concernés. Chouette, merci Christian Zuber.






J'ai rêvé de l'Afrique et hop, ces trois girafes sont apparues comme ça.



Sous le nuage de poussière, un pingouin et un ours s'ébattent lors d'une fraternisation virile.

girafe numéro 9 qui se plaint d'avoir trop froid. Oui, comme la numéro 8, la numéro 7, et en règle général toutes les girafes que j'avais placées dans l'enclos arctique des pingouins qui, eux, pourtant, se tiennent à carreau sans l'ouvrir. Qu'à cela ne tienne, je transporte les bestiaux à long cou dans la fosse aux lions pour régler deux problèmes à la fois. Le bonheur des animaux, plus qu'une bête question d'idéologie écolo rétrograde, est indispensable pour qu'ils se reproduisent. Cela a un double avantage : non seulement on n'a pas à en racheter d'autres, mais on pourra vendre les petits en captivité aussitôt sevrés à d'autres zoos ou, pourquoi pas, à des chasseurs un peu borgnes officiant en appartement. Mine de rien, ce petit trafic peut rapporter un maximum d'argent et remplacer des subventions qui n'arrivent jamais, pour des raisons fallacieuses de manque d'hygiène ou d'inintérêt total de l'endroit. En principe, ces fameuses subventions se présentent lorsqu'une exhibition plaît vraiment au public et que tout le monde s'extasie devant la joie apparente de l'animal enfermé, en ressassant des trucs aussi absurdes que : « Il est tout de même mieux ici que dans sa vilaine forêt sauvage ! ».

COMME UN tamagochi GÉANT

Lavoisier aurait déclaré « off record » que « Tout ce qui est mangé un jour, doit ressortir le lendemain d'une façon ou d'une autre ! ». Ce principe biochimique, appliqué depuis l'invention du Tamagoshi, est tout particulièrement visible dans les cages pour peu qu'on oublie de les faire nettoyer régulièrement. Les animaux, plutôt que de faire le ménage eux-mêmes comme il le font dans la nature, laissent leurs petites déjections çà et là en attendant que les esclaves humains les nettoient comme s'ils n'avaient que ça à foutre. Cet odieux chantage repose sur le fait qu'ils deviennent de plus en plus malheureux au fur et à mesure que leur cage se salit, et qu'ils attrapent des maladies peu exotiques et pas très présentables.

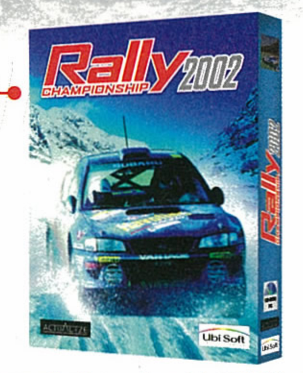
Le singe DEBOUT

Le second problème animalier récurrent du zoo est le visiteur. Celui-là aussi a des besoins : dans son immense cage extérieur où il sert de spectacle permanent aux animaux, on l'entend se plaindre (« j'ai faim », « j'ai froid », « j'ai envie d'aller au petit coin », « je paye trop d'impôts »). Une fois, étonné, je vois un message m'apprenant que le peuple est totalement satisfait du prix du ticket d'entrée. Je regarde à tout hasard son coût, tout fier de moi, et constate avec horreur que le curseur du prix se trouve sur zéro. Pour satisfaire les gens et les canaliser, une seule solution : placer des infrastructures à des emplacements stratégiques. Mon spectacle d'otaries jouant au Ma-jong avec des morceaux de sardines ne passionnait personne puisqu'il se trouvait placé au fin fond du zoo, dans un coin. Mais une fois les seules toilettes du parc construites à côté (ainsi que le distributeur de barres chocolatées), je constatais un regain d'intérêt certain. Ici, on rentre donc dans le domaine de la micro gestion permanente : on règle les prix de tout ce qui se vend au centime près, on a à notre disposition des dizaines d'infrastructures, des douzaines d'animaux ainsi qu'une multitude de challenges à remplir en temps et en heure ou de scénarios différents. L'administration économique est réellement poussée à tous les instants, et on agit sur des tas de facteurs comme les investissements dans le marketing et la publicité, le prix du distributeur de gloups-cola ou des tee-shirts en vente dans la boutique de souvenirs. Bien plus qu'un moyen de se faire de la thune, un stand de pizzas connu, placé dans un endroit stratégique, canalisera le flot des gens affamés à travers tout le zoo, y compris le troisième âge, pour peu qu'on ait disposé des bancs afin que ses représentants puissent faire trois cents mètres en plusieurs étapes sans mourir entre-temps.
En conclusion, Zoo Tycoon est le jeu qui m'a réconcilié avec un genre que je croyais perdu à jamais au sein de mon petit cœur. Mais plus que dans tout autre jeu, Sim City compris, on se voit sollicité en permanence et on n'a jamais le temps de s'ennuyer. On devra faire des choix en permanence et des sacrifices, tout en sachant qu'il sera impossible de satisfaire à la fois les gens et les animaux, et que de toutes les façons, ces derniers ont toujours tort puisqu'ils ne sont pas imposables.
Reste quelques bugs, comme cette très longue pause qui survient lorsqu'on fait pivoter le terrain sur l'axe vertical ou ce problème des girafes qui ne résistent pas en dessous de 10° C. Pas grave, Crosoft va bien nous tuner tout ça pour le test.

Rally CHAMPIONSHIP 2002

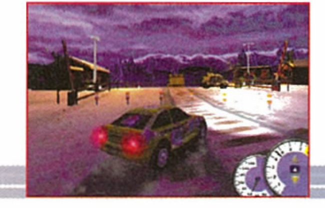


Cet hiver, les dérapages devront être contrôlés !

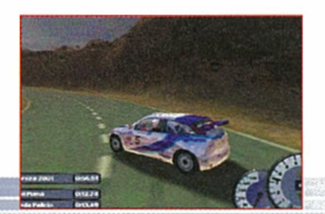


Le nouveau Rally Championship, la simulation qui va mettre vos talents de pilote à rude épreuve.

- **36 étapes officielles** regroupées sur 6 pays : USA, Pays de Galles, Écosse, Angleterre, Laponie et Kenya.
- **27 voitures** réparties en 5 catégories : licences officielles, voitures de série, 1.6 et 2 litres modifiées ainsi que 3 voitures bonus.
- **Gestion des dégâts** en temps réel, déformation de la carrosserie : vous payerez le moindre écart de conduite !







www.rallychampionship2002.com

Disponible en novembre 2001 sur PC CD-ROM









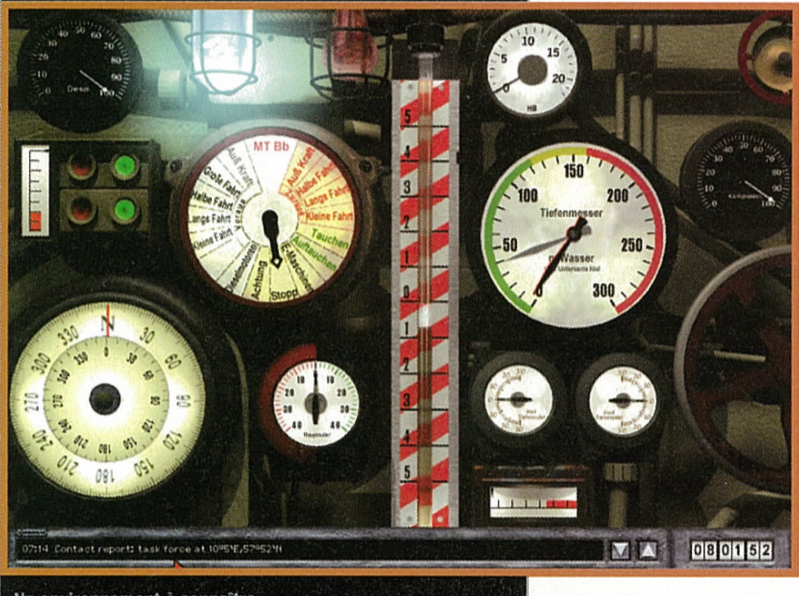




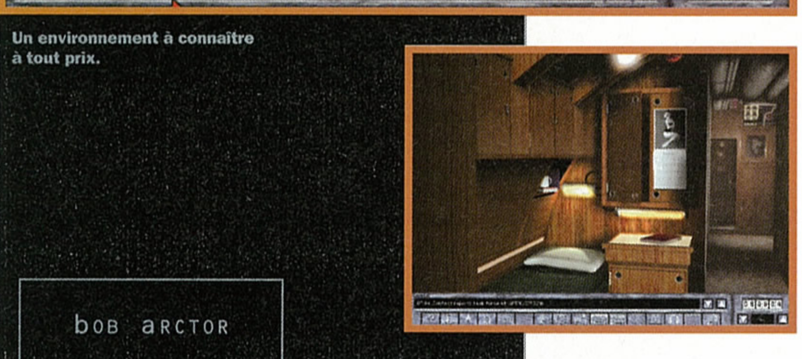




bêta version



Un environnement à connaître à tout prix.



bob arctor

Silent Hunter II

Quelques cinq ans après un premier chapitre qui a marqué les mousses en herbe que nous sommes, revoici l'un des titres les plus mythiques de la simulation de sous-marins fonctionnant à essence diesel.

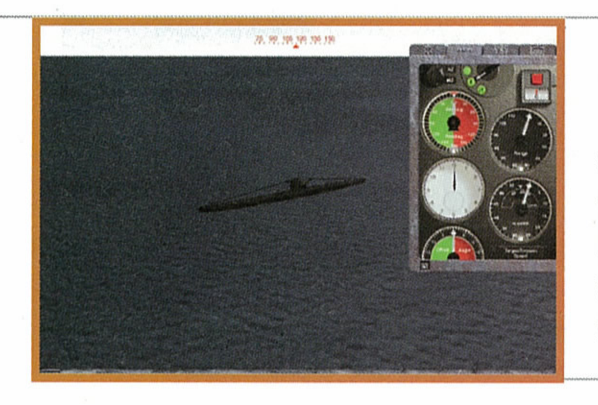
S'il y a une quelconque différence entre les sous-mariniers modernes et ceux de la Seconde Guerre mondiale, c'est sans nul doute l'amélioration de la technologie de bord : avoir passé quelques dizaines d'heures à jouer à la bêta de Sub Command (qui nous met à la barre des trois sous-marins d'attaque les plus modernes) et passer sur Silent hunter II est une expérience déroutante : la carence en sonars, en subordonnés et en armement était une chose commune à toutes les baignoires germaniques.

Un jeu de patience

Comme l'antique (mais excellent) Wolfpack ou son prédécesseur, Silent Hunter II nous enrôle de force dans la marine de guerre allemande, façon « Das Boot » ou « U-571 » pour parler références cinématographiques. Ils nous bombardent donc capitaine de U-Boat dans la Kriegsmarine, à travers une énorme campagne et de nombreuses missions. Pour ceux qui connaissent le premier volet du jeu, dont la capacité mémorielle remonte à plus de quatre ans, on retrouve l'ambiance glauque et huileuse du bateau avec de nombreuses et nouvelles options de gameplay. Les nouveaux venus devront faire connaissance avec le maniement d'un navire relativement fragile par rapport à ses contemporains, évoluant entre les couches d'eau intermédiaires et médianes (souvent moins de quelques dizaines de mètres) et surtout ne permettant qu'une stratégie de grand prédateur patient. En effet, à l'instar du gnou de mer ou du phoque, le U-Boat est tout à fait capable de se faire distancer par un destroyer dont les hélices le propulseront au double ou au triple de sa vitesse, ou même de celle de ses torpilles. Donc, ici nulle possibilité de courir après un convoi, ou alors sur une très courte distance, et en se faisant repérer. La seule solution est bien évidemment l'embuscade. Pour la préparer, on peut compter sur un simple coup de bol en connaissant les routes approximatives des convois, sur les renseignements de l'état-major envoyés par radio ou en se laissant flotter au milieu de détroits, points de passage quasi obligatoires dans certaines régions. À ce titre, la carte du jeu laisse la possibilité de se balader dans tous les endroits que les U-Boats ont fréquenté durant la guerre, y compris ceux qui ont poussé la chasse à courre vraiment vers l'ouest. Contrairement aux missions des sous-marins d'attaque modernes, qui font souvent preuve de véritables frappes chirurgicales à la vitesse de l'éclair, les tâches des U-Boats, pour être menées à bien, demandaient plusieurs semaines et parfois même un bon mois. Nombre de capitaines avaient toute latitude pour agir dans un périmètre précis et n'avaient la permission de rentrer que lorsque leurs stocks de torpilles tombaient à zéro. Certains officiers étant plus lâches ou plus fainéants que d'autres - et afin de rentrer au plus vite - se débarrassaient d'un seul coup de leurs munitions en balançant une rafale de torpilles sur des baleines, des dauphins ou même sur des bancs de thons pour les plus audacieux d'entre eux.

À nous glacer le sang

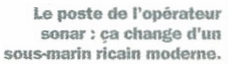
La guerre maritime menée par l'Allemagne était impitoyable, sans nul doute. L'attaque de convois souvent désarmés (au début de la guerre)



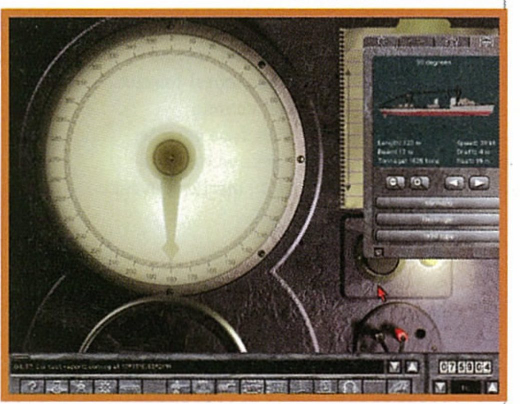
MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE SOUS-MARINS
ÉDITEUR UBI-SOFT
DÉVELOPPEUR ULTIMATION INC. ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2001

Un canon antiaérien, pour ceux qui s'ennuient vraiment dans les profondeurs.





Le poste de l'opérateur sonar : ça change d'un sous-marin ricain moderne.



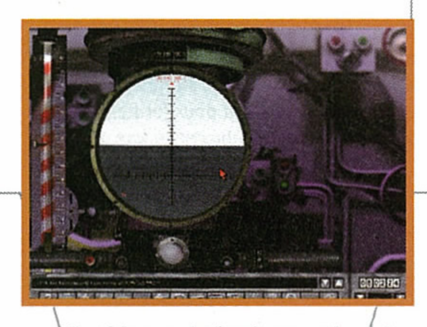
ou faiblement escortés était monnaie courante pour les capitaines de U-Boats qui avaient pour consigne de faire un maximum de victimes, et de laisser les naufragés se noyer ou se la jouer « Radeau de la méduse » dans le meilleur des cas. Le jeu ne fait en aucun cas une impasse sur cette manière d'agir. J'en veux pour preuve l'interview vidéo du capitaine de frégate Erich Schtrumff, responsable de la perte de trente-six navires alliés. Comme pour tout capitaine, ses exploits se comptabilisent en tonnes de navires coulés. Tiens j'y pense, ils devaient être bien dégoûtés leurs scores lorsqu'ils envoyaient par le fond des navires transportant des cargaisons de coton ou même de chips Flodor en les ayant pris par erreur pour des convois d'enclumes. Oh les cons.

Tout pour l'ambiance

Sur l'océan, vous n'êtes pas seul, et parfois même vous pouvez compter sur la collaboration plus ou moins active de votre propre marine de surface qui, passant par là, ne dédaignera jamais un bon affrontement avec les yankees ou les roast-beefs. Quel dommage qu'il ne soit a priori pas possible d'établir une véritable communication avec ces derniers ou même avec nos congénères. Cela dit, leurs positions connues seront affichées sur la carte du jeu pour peu que l'on fasse surface afin de recevoir des mises à jour de leurs emplacements par radio. Cette carte tactique et stratégique sert aussi à établir des points de cheminement et à visualiser de façon parlante la position des échos sonars et de leur zone de convergence (que l'on peut résumer par l'angle d'erreur approximatif). Suivant le niveau de difficulté choisi (on peut agir sur une douzaine de facteurs), certains postes pourront être pris en charge par les hommes d'équipage sans que l'on ait à se transformer en homme-orchestre du bord.

Pour pousser le délire encore plus loin, les hommes du bord s'expriment en allemand, handicapant drôlement ceux qui n'ont pas eu la paranoïa de prendre le teuton en seconde langue, pensant, comme moi que la pratique de l'espagnol était préférable vu le nombre imposant de Sud-Américains parlant cette langue, comparativement au faible taux de névrosés germanophiles qui rêvent de lire Freud dans le texte et... bref je m'égare. L'important étant de savoir qu'on peut se priver de la VO pour passer à une langue anglaise plus familière et compréhensible. Côté réalisme, on se sent vraiment plongé au cœur des machines, ne serait-ce que grâce aux sons et aux ambiances qui changent lorsqu'on passe d'un poste à un autre.

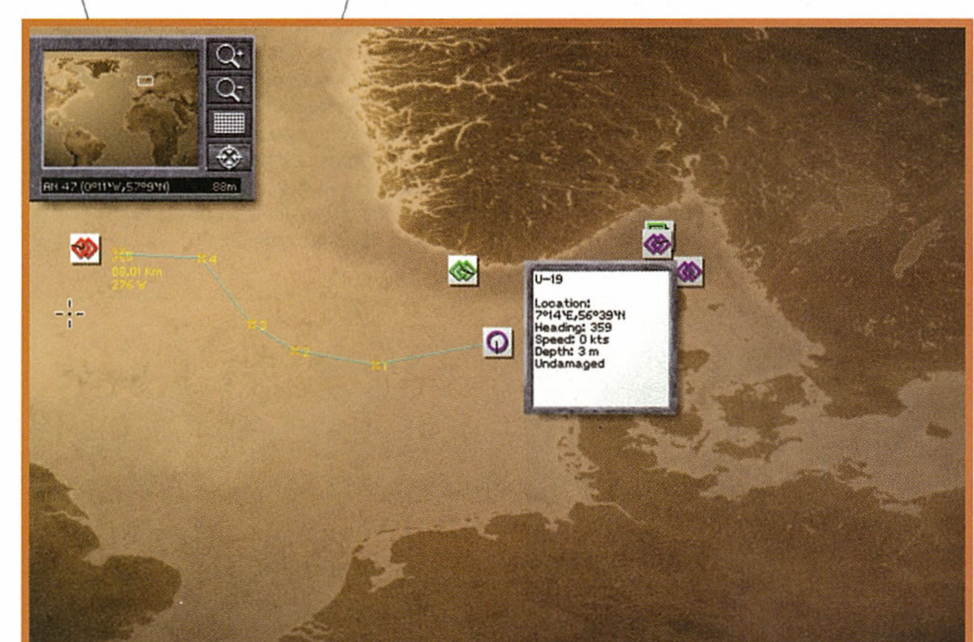
L'une des grosses nouveautés du jeu est bien sûr l'ajout de nombreuses vues en 3D et de postes extérieurs. Ainsi, on peut admirer le coucher de soleil, les pieds dans le kiosque, en entonnant des chants aujourd'hui controversés, ou se servir du canon antiaérien pour repousser des attaques venant des cieux. Pareillement, saluons l'arrivée de la vue externe (quelque peu inutile mais tellement jolie) du sous-marin qui, contrairement à celle de Sub Command, sera bloquée en surface ou en profondeur, suivant l'encombrement du navire, et ne pourra en aucun cas servir d'aide pour repérer une cible proche.



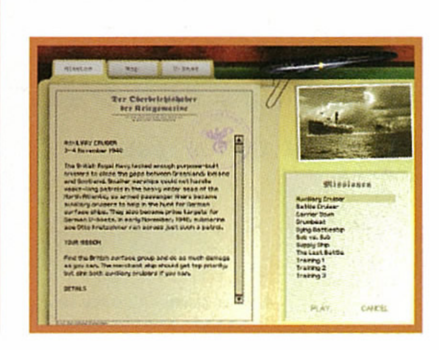
Un périscope : le rêve du voyeur tropézien.

Un jeu eu deux parties

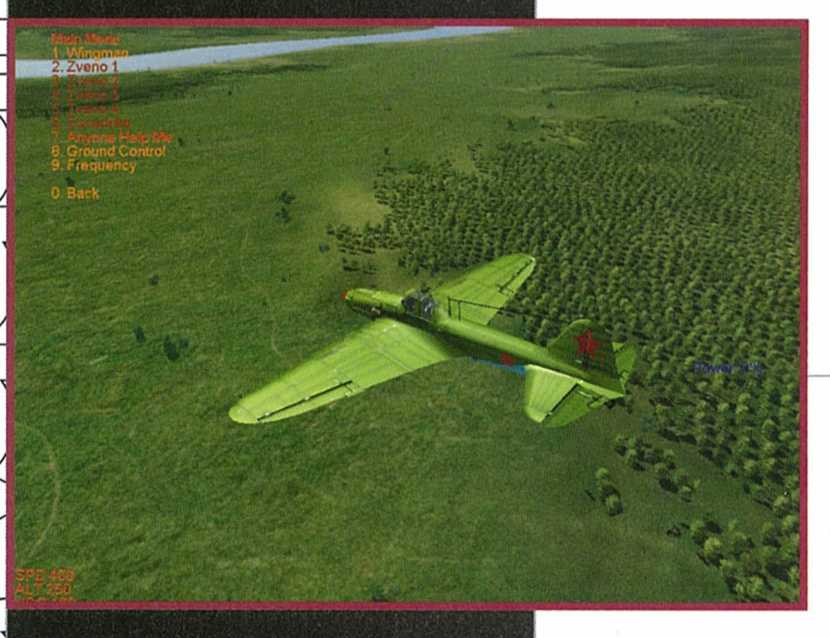
Silent Hunter II offre non seulement un mode réseau, mais fonctionnera conjointement à Destroyer Command, un autre titre du développeur que l'on devrait voir débarquer dans les prochains mois. Au menu donc, des duels sous-marins/navires de guerre qui devraient s'avérer mesquins et épiques, menés dans un environnement dynamique, le Virtual Naval Battlefield qui devrait offrir quelques affrontements assez mémorable, pour les passionnés uniquement.



La carte de navigation où l'on pointera les positions des alliés, des neutres et des ennemis.



Le briefing de la mission, toujours fourni avec de multiples détails.



La nouvelle version voit enfin le mode Carrière ainsi que l'éditeur de missions avancées devenir fonctionnels. Le mode Carrière, c'est tout simplement la campagne du jeu, ou plutôt les campagnes. Ces dernières pourront se jouer à plusieurs pour les deux camps (allemand, russe), et au début, le choix du théâtre d'opération dépendra du choix de sa spécialisation (pilote de chasseur ou de bombardier). On se retrouvera donc aux commandes d'un type d'avion précis, ce qui est un poil dommage, puisqu'on aurait préféré un mode Plan de carrière à la sauce Aces of the Pacific. Heureusement, une multitude d'options de personnalisation sont disponibles tels que le réglage du parallélisme des mitrailleuses (pour que leurs tirs convergent à une distance précise), le délai de déclenchement des bombes, des roquettes ou tout simplement le choix du type d'arme disponible pour la mission, etc.

Pour amateurs seulement

Côté modèle de vol, ce dernier s'est encore affiné depuis la dernière bêta, cette constatation étant grandement aidée par une meilleure gestion des joysticks et une tendance moindre qu'ont les appareils à partir en vrille à plat comme pour le P-39 Airacobra. Mais attention : ici, même avec le niveau de difficulté réglé sur « facile », on rentre dans le grand territoire du hardcore gamer avec des atterrissages (ou même des décollages) foireux pouvant ruiner le résultat d'une mission lorsqu'on se crashe comme une bouse juste à la fin. Même avec toutes les aides affichées (vue externe, carte, symboles au-dessus des appareils éloignés), on se retrouve toujours aux commandes d'un engin puissant, au comportement et à l'inertie souvent imprévisibles pour la personne (y en a-t-il tant que ça ?) ne consacrant pas ses nuits aux simulations de vol. Côté décors, on accède à de nouvelles options graphiques, limitées uniquement par la puissance de notre carte vidéo : en poussant la bête à fond, le relief des paysages s'affine, se creuse, les taches que forment les avions à distance s'affinent pour former des silhouettes plus précises, et surtout, on aperçoit les objectifs à une distance bien plus importante.

bob arctor

IL-2 Sturmovik

joystick à voir sur le CD-Rom n° 129



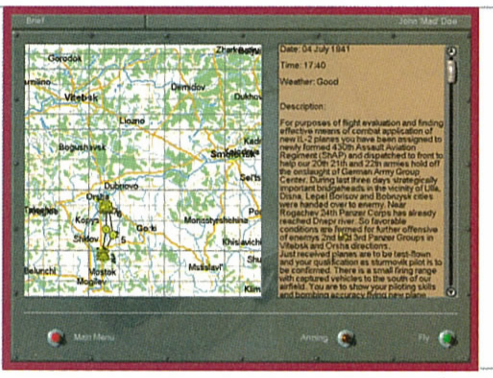
Les Allemands ont eux aussi droit à la présence de tous leurs meilleurs appareils.

Sous les cieux soviétiques

Si, comme moi, vous vous êtes déjà demandé pourquoi le Club Med n'a jamais ouvert une station du côté de Tomsk, Sturmovik peut apporter un élément de réponse aux plus curieux d'entre nous. Ainsi, on apprend en quelques vols que le plus gros ennemi de l'aviateur (à part la blague de potache consistant à dissimuler un ours dans le cockpit) est bel et bien la météo locale. Là, Il-2 nous offre une débauche d'effets atmosphériques dignes de Flight Simulator : de nombreux types de nuages, nuées, brumes et brouillards, sans parler des vents qui vont nous empêcher de mener à bien une mission de façon rectiligne en contraignant parfois le bombardier à descendre à une altitude déraisonnable pour y voir plus clair. Côté ambiance sonore, un gros coup de chapeau aux concepteurs : même au casque, on localise très facilement autour de nous la position d'un avion au simple ronronnement de son moteur ainsi que la direction qu'il emprunte. C'est plus qu'utile lors d'un combat, et ça peut l'être encore plus en vol en formation lors d'une soirée bien sombre.

Nous venons de recevoir une nouvelle version du plus attendu des simulateurs de vol de l'époque de la Seconde Guerre mondiale, deux mois après qu'il ait reçu tous les honneurs de notre rubrique du Jeu de la couv'.





Les cartes des terrains sont parfois assez immenses.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE VOL
ÉDITEUR UBI-SOFT
DÉVELOPPEUR MADDOX GAMES RUSSIE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2001



À la **recherche** du bug perdu

Pour le moment, seuls quelques bugs comportementaux au niveau de l'I.A. sont à déplorer, et encore, ils ne sont survenus que parce que j'ai sciemment cherché à les provoquer. À bord d'un bombardier russe, poursuivi par un adversaire et volant de façon rectiligne, j'ai soudain réduit les gaz tout en matant ce que le monsieur allait faire. Jusqu'au dernier moment, celui-ci se l'est joué kamikaze en continuant à tirer dans mes six heures sans percevoir mon ralentissement et m'a embouti l'arrière-train.
Une fois garés, et une fois le constat établi à l'aide d'un représentant des forces de l'ordre, il a été stipulé qu'il n'y avait aucune trace de coup de frein et que l'Allemand était coupable, comme d'hab'. Pour vous rassurer, sachez qu'à part dans ce cas précis, l'I.A. m'a aussi surpris que celle des grands titres comme B-17 ou Fighter Squadron : un truc tout con, c'est que les dégâts collatéraux se produisent aussi souvent que dans la réalité : lorsqu'on a sa fréquence radio branchée sur celle de ses alliés, il n'est pas rare d'entendre un Ivan, un rien inquiet, demander à un certain Boris le bigleux d'arrêter de lui scier les ailes à coups de canon. Pareillement, comme la modélisation des dégâts est aussi précise que celle promise par ses développeurs, on hésitera à tirer à grande distance dans une masse tournoyante composée d'ennemis et de compatriotes.
Si ce facteur d'erreurs existe pour les avions, il est tout aussi imprudent de croiser un tir de DCA défendant son propre aérodrome, surtout si on se situe à grande distance et qu'on évolue en plein brouillard.
Contrairement à nombre de simulations de vol à la fois pointues et récentes, Sturmovik ne fait en aucun cas l'impasse sur la guerre au sol. On peut donc voir évoluer sur le terrain des véhicules, des convois, des colonnes de chars se tirant dessus à qui mieux-mieux sans même parfois se soucier de notre présence au-dessus de leur tête.

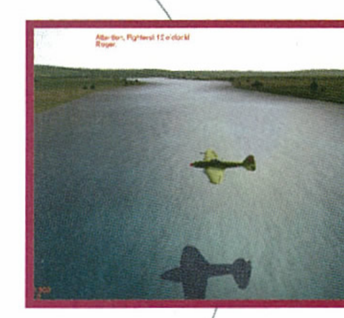
Sturmovik offre un niveau de détails ahurissant : ici, l'éjection des douilles des balles.



En survolant tout cela, on aperçoit, entre deux tirs de la flack, les explosions au sol et les affrontements entre les deux factions. Parfois même, en pleine purée de pois, la seule façon de deviner l'appartenance d'un véhicule à un camp ou à un autre est d'effectuer un passage au ras du sol avec tout le danger que cela implique.

Une **config** de culturiste est demandée

Bon, je ne vais pas tenter de vous faire poireauter quatre siècles ou de faire monter un suspense que tout le monde trouverait con et vain : la nouvelle version du jeu que nous venons de recevoir confirme tout ce qui a été dit de bien au sujet de ce simulateur et même plus.
Pour ceux du fond, qui priaient toujours en attendant une campagne entièrement dynamique, sachez que les développeurs ont persisté jusqu'au bout dans le réalisme en interdisant à un seul pilote d'influencer le cours de la Seconde Guerre. Côté technique, la preview II du jeu qui a servi à écrire ces quelques pages est assez aboutie pour que l'on se permette d'esquisser une configuration hardware souhaitable. Sauf erreur donc, le minimum pour profiter d'un jeu avec les trois quarts des options graphiques à fond et un nombre important de FPS sera composé d'un CPU PentAmd cadencé à 800 MHz (ou un Celeron-petit patapon pour les prolos comme moi), d'une Ultra TNT 2 grand minimum et d'un peu de RAM (en fait plus 128 Mo que 32). A priori, le jeu étant dans les temps, il devrait atterrir d'ici novembre si la météo et les vents dominants sont favorables.



À l'instar de Fly! 2, Il-2 Sturmovik dispose de textures aquatiques très réalistes.

La modélisation des dégâts est aussi précise sur les appareils pilotables que ceux dirigés par l'ordinateur.



Cette nouvelle version ne fait que le confirmer : Sturmovik tient jusqu'ici toutes ses promesses, tout en nous montrant de nouvelles options très originales.



L'intérieur des cockpits virtuels, aussi fonctionnels et beaux que ceux de WWII Fighter de Jane's.

pete boule

Comme d'habitude chez l'Alien moyen, il pourra désouder de l'humain tout en s'accrochant aux murs.

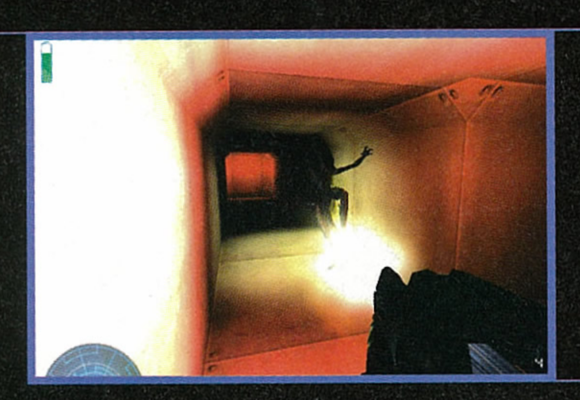




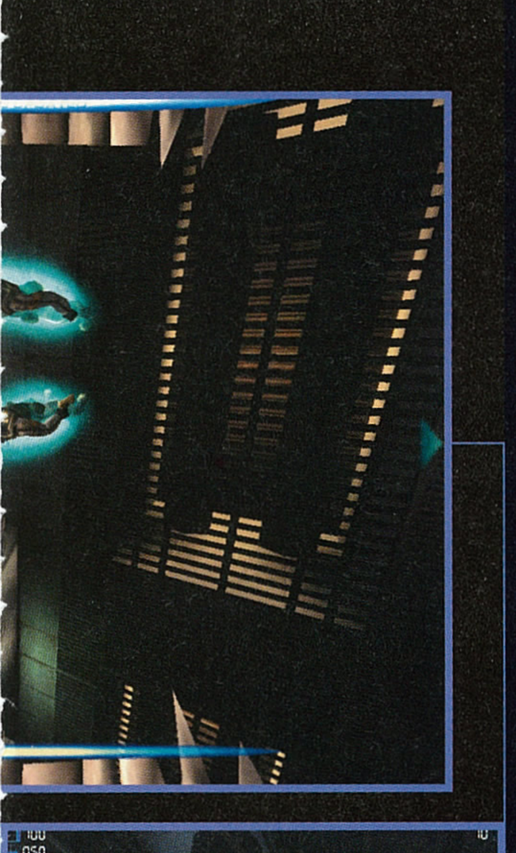
Adieu collègue, bonjour Chest Burster.

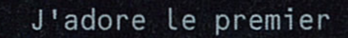


ALIEN versus PREDATOR 2



MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION
EDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR MONOLITH ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 2001





J'adore le premier « Alien » ; il est plein d'esprit ce film de Ridley Scott... Tenez, dedans, il y a un type, Brett, qui dit : « Viens par ici, mon minou » juste avant de mourir, stupidement trépané.



Il y a du Predator dans l'air...



On remarque bien que les procédés de modélisation des personnages sont très similaires à ceux employés sur No One Lives



Grâce à sa détection d'aura, l'Alien verra aussi facilement ses proies de loin.



Manifestement, il sera possible d'endosser un exosquelette.

Évidemment, lorsqu'on parle de jeux vidéo inspirés d'un film, on a tout de suite des frissons d'angoisse. On est toujours amené à penser que, sous prétexte d'une licence accordée à un jeu, ce dernier va se révéler être une bouse chiante, si je peux me permettre ce pauvre rapprochement de cause à effet. En attendant, et pour celles et ceux qui ont la mémoire courte, lorsque le premier Alien versus Predator est sorti il y a deux ans maintenant, on avait beau avoir affaire à un jeu à licence, il n'en demeurait pas moins que la bestiole avait d'énormes qualités. Certes, quelques défauts lui ont défendu d'être sacralisé à grands coups de Megastar, mais depuis le temps, les gens de Monolith ont bien mûri et ont sorti entre-temps No One Lives Forever.

PETITS meurtres ENTRE ennemis

On ne change pas les bonnes recettes. À l'instar de son prédécesseur, Alien versus Predator 2 nous remet en scène les personnages principaux avec lesquels on a eu déjà pas mal de plaisir à jouer. Nos chers amis les Marines, Predators et autres Xénomorphes reviennent donc prendre du service avec à peu près les mêmes caractéristiques. Ainsi, le Marine est-il le seul bonhomme à posséder des armes tirant en rafale, le Predator rejoue avec délice de ses précieux gadgets de destruction massive, tandis que le Xénomorphe (l'Alien quoi) s'amuse toujours autant à courir vite sur les murs et les plafonds, histoire de s'approcher de ses futures victimes. Pas de grosses nouveautés annoncées dans la gestion de chacun des personnages. Le Marine doit toujours autant courir après les médikits, et autres ustensiles éparpillés dans le décor, le Predator doit toujours faire gaffe à ses jauges d'énergie et de vie, tandis que le Xénomorphe retrouve sa panoplie d'attaques spéciales, dont celle de la mâchoire qui lui permet de refaire le plein de vie. La base du jeu est donc la même.

Cependant, histoire d'équilibrer un peu plus les personnages entre eux, on a eu quand même droit à pas mal de trouvailles. Par exemple : le Xénomorphe sera joué



Les références à tous les films allant de « Alien » à « Predator » sont fréquentes.



Truc vache : cette fois-ci, les détecteurs de mouvements détectent TOUS les mouvements, même ceux des éléments du décor.

On pourra enfin forcer les portes à s'ouvrir en piratant leur système de sécurité.

sous ses trois stades d'existence : sous la forme d'un Face Hugger, il faudra trouver une proie à féconder ; sous la forme du Chest Burster (le petit Alien rose qui sort du ventre des gens quand ils sont à table, et qui quitte celle-ci sans demander la permission), on cherchera à se mettre à l'abri ; et ce n'est que sous sa forme « adulte » qu'on retrouvera intégralement ses capacités de chasse. Autre exemple : le Predator pourra enfin faire des trophées avec ses victimes, lui donnant quelques bonus de jeu, comme la possibilité de regonfler ses batteries. Enfin, le Marine pourra pirater des systèmes de sécurité afin d'ouvrir des portes, ou encore faire sauter des verrous à coups de mini-lance thermique.
Évidemment, ce ne sont là que quelques exemples. Mais si je commence à raconter tout maintenant, il ne restera plus rien pour le test.
D'une manière générale, les personnages joués seront aussi plus résistants (ce qui n'est pas un luxe), tandis que les « proies » seront un peu plus vulnérables que dans le premier jeu. Enfin, le système de sauvegarde sera du type quicksave « où-je-veux-quand-je-veux ». Comme quoi, il arrive que les développeurs tiennent compte de l'avis des joueurs.

Personne ne vit ÉTERNELLEMENT

Ce n'est vraiment pas un hasard si j'ai parlé de No One Lives Forever en introduction. À la première prise en main du jeu, on s'aperçoit vite que ce shoot a largement servi de référence dans son gameplay pour construire celui de Alien versus Predator 2.
Encore une fois, pour les celles et ceux qui ont toujours une mémoire trop courte, No One Lives Forever était un jeu de shoot à la première personne, dans lequel on jouait une agent secrète perdue au milieu des années 60, pleines de guerre froide. Le gameplay était très développé, on pouvait faire pas mal d'actions autres que tirer/tuer, et les différents niveaux proposés nous faisaient voir pas mal d'environnements tous très différents.
La principale particularité de ce jeu résidait dans son style très cinématographique, tant dans le découpage du scénario que dans la gestion même de l'action : c'était plein de rebondissements, et l'histoire arrivait même à surprendre le joueur, malgré une grande linéarité.
Pour Alien versus Predator 2, toutes les bonnes recettes qui ont fait la réussite de NOLF (désormais je parlerai de ce jeu sous son acronyme... Je revendique ma flemme de répéter toujours ce long titre. D'ailleurs, dans ma jeunesse, on m'appelait capitaine Flemme) ont été adoptées et adaptées. On retrouvera à peu près la même diversité de gameplay, bien qu'ici l'action soit beaucoup plus prédominante. On retrouvera aussi la même interface quant aux interactions avec certains éléments de décor. Par exemple, une icône représentant un chalumeau s'affichera automatiquement sur les verrous qu'on pourra fracturer.
De même, le découpage du scénario est très similaire, puisqu'on a le droit de vivre une bonne quantité de rebondissements et de retournements de situation. Dans cette mesure, on peut dire que Monolith nous refait la même recette : celle du film à thème, interactif.
Enfin, pour ceux qui se font du souci par rapport aux performances graphiques et techniques du jeu, Monolith utilise de nouveau son moteur Litech version 2.5. Il était déjà bien calibré pour NOLF ; donc, pour Alien versus Predator 2, on n'a pas trop de soucis à se faire.

LES CORRIDORS DU NOSTROMO

Certaines architectures reprendront les décors du premier « Alien ».







TRIP ! TRIP ! Trip !

En dehors de ces similitudes techniques avec NOLF, Alien versus Predator 2 se présente comme un jeu totalement différent. Ici Monolith s'est beaucoup soucié de l'immersion du joueur dans l'univers des différents films vedettes dont le jeu s'inspire et surtout de la série « Alien ». Bon, il y aura toujours des mauvaises langues qui me signaleront que le premier épisode était déjà fort inspiré des œuvres fantastiques de nos huitièmes passagers, ce en quoi je leur signalerai que, dans ce cas-là, les références cinématographiques avaient un rôle généralement limité au décoratif.
Ici, c'est vraiment différent. Non seulement on retrouve les éléments de design et architecturaux propres à tous les films sources, mais en plus, les éléments repris justifient autant le background que le scénario et le gameplay. Ainsi, on peut se taper quelques promenades bien flippantes dans des conduits d'aération, dans l'obscurité des couloirs empruntés au Nostromo, ou encore dans la végétation luxuriante si profitable au Predator. On se surprend à hésiter prendre un couloir, ouvrir une porte, voire même se retourner... L'immersion semble très réussie, et en cela elle est une application parfaite des procédés narratifs employés dans Alien, Aliens, Alien 3, Alien Résurrection, et Predator. Oui, j'aurais pu aussi ajouter Predator 2, mais il est tellement urbain et contemporain qu'il en devient presque



Bien sûr, on pourra snipper.

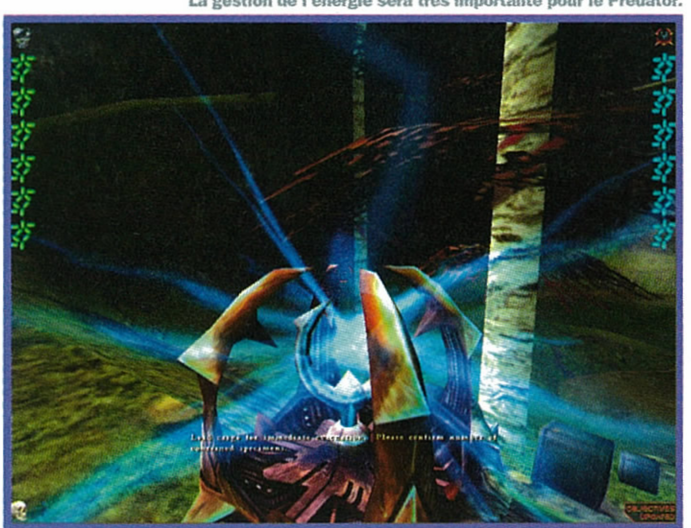
hors-sujet par rapport au background développé pour le jeu.
En plus de ça, non content de respecté un backgroung bien puissant, Alien versus Predator regorge de pas mal de trouvailles en matière de son gameplay. Certes, comme dit plus haut, les principes de fonctionnement sont les mêmes que ceux de NOLF, mais ici, ils prennent une toute autre dimension. Si dans le cas de NOLF la curiosité poussait le joueur, ici, c'est plutôt la trouille, ou l'urgence. En plus de ça, les recettes scénaristiques James Bondesques sont remplacées par des procédés tragiques propres à Alien et Predator. Il va sans dire que les retournements de situation sont ici beaucoup plus virulents, tant par la gravité de la situation jouée (vécue ?) que par les conséquences qu'ils peuvent engendrer.
C'est sûr, Alien versus Predator 2 sera un peu plus qu'un simple jeu d'action. On devra envisager de parler de simulateur d'adrénaline.

Tripes, TRIPES, TRIPES...

Il manquait quelque chose au premier Alien versus Predator : de la tripaille. C'est maintenant chose faite. Attention, ici on ne parle pas de la violence obscène qu'on a pu voir dans des trucs bizarres comme Redline, ou encore froide comme celle observée dans Kingpin. Là, on nous rappelle souvent nos conditions de simples mortels, et ce, quel que soit le protagoniste joué. Déjà, lorsqu'on a le loisir de constater les dégâts que peuvent engendrer les armes d'où qu'elles viennent, on jubile. Les victimes se font littéralement démembrer, laissant pas mal de pièces détachées du type tripes ou cervelle sur le sol. Attention, tout est justement dosé.
Il n'est pas question de violence gratuite, mais d'un support esthétique à une action vive et efficace. Cela dit, Alien versus Predator 2 ne sera pas un jeu tendre, et il ne sera pas à mettre entre toutes les mains. Ce jeu emprunte sa force à toute une culture fantastique qui a fait bondir de trouille des millions de spectateurs, et il compte bien nous rappeler que la trouille est un puissant moteur du suspense, qu'il s'agisse d'un film ou d'un jeu.
Bref, pour le moment, tout indique qu'Alien versus Predator 2 sera bon.

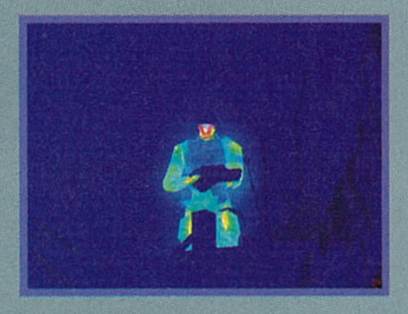


La gestion de l'énergie sera très importante pour le Predator.

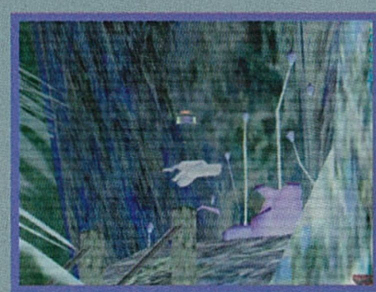


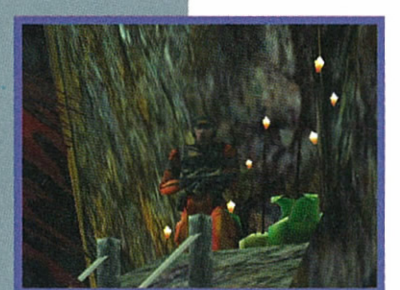
BIEN VUS, BIEN CUITS

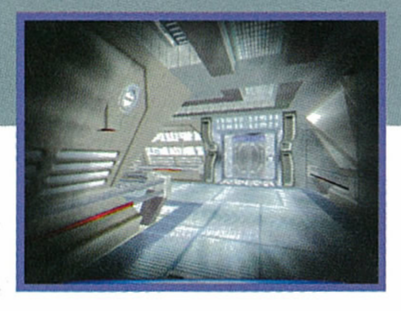
Comme dans le premier Alien versus Predator, les différents champs de vision auront leur importance, surtout pour l'Alien, et le prédator. Le premier aura de nouveau la capacité de voir dans l'obscurité, tandis que pour le second, il retrouvera sa capacité à optimiser sa perception des différents organismes, ou encore des éléments technologiques environnants.









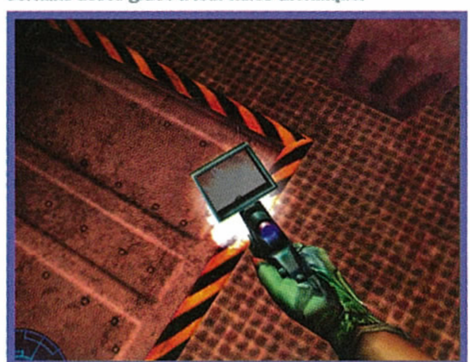




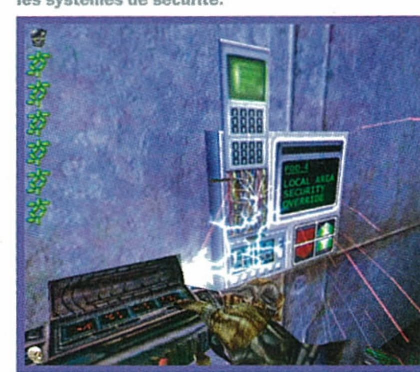
Certains ennemis ne se priveront pas de tenter d'aveugler leur adversaire.



Les Marines pourront désormais ouvrir certains accès grâce à leur lance thermique.



Le Predator pourra lui aussi pirater les systèmes de sécurité.





Ackboo



Comme au bon vieux temps de Warcraft 2, on enverra ses soldats massacrer directement les bâtiments adverses avec leurs petites épées émoussées.

Battle Realms



À cheval, les unités seront beaucoup plus puissantes et rapides.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR LIQUID ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE FIN 2001

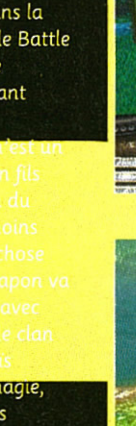
Ed Del Castillo s'ennuyait ferme chez Westwood lorsqu'on lui demandait de pondre à la chaîne des resucées de Command & Conquer. Alors, un beau matin (un mardi je crois), il a claqué la porte et a fondé Liquid Entertainment pour faire son jeu de stratégie temps réel bien à lui.



Sur certaines maps, il sera possible de tendre des embuscades à l'adversaire, en bas de la montagne, en lui balançant ces gros rochers.

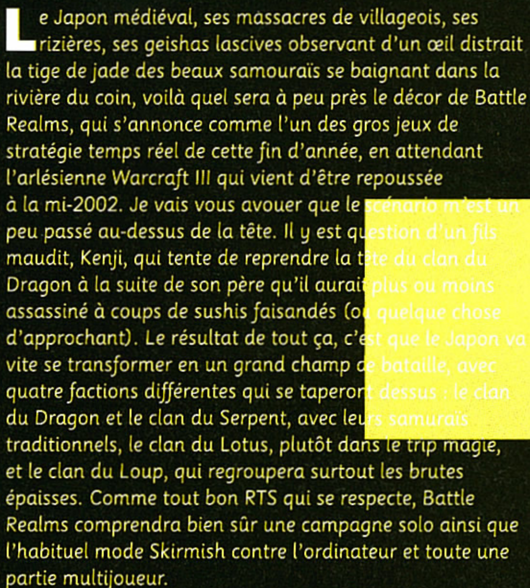


Dans le jeu, les geishas sont plutôt softs : elles servent en fait de médecins et sont capables de soigner les soldats.



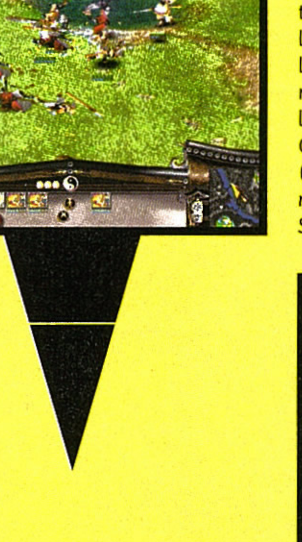
Le Japon médiéval, ses massacres de villageois, ses rizières, ses geishas lascives observant d'un œil distrait la tige de jade des beaux samouraïs se baignant dans la rivière du coin, voilà quel sera à peu près le décor de Battle Realms, qui s'annonce comme l'un des gros jeux de stratégie temps réel de cette fin d'année, en attendant l'arlésienne Warcraft III qui vient d'être repoussée à la mi-2002. Je vais vous avouer que le scénario m'est un peu passé au-dessus de la tête. Il y est question d'un fils maudit, Kenji, qui tente de reprendre la tête du clan du Dragon à la suite de son père qu'il aurait plus ou moins assassiné à coups de sushis faisandés (ou quelque chose d'approchant). Le résultat de tout ça, c'est que le Japon va vite se transformer en un grand champ de bataille, avec quatre factions différentes qui se taperont dessus : le clan du Dragon et le clan du Serpent, avec leurs samuraïs traditionnels, le clan du Lotus, plutôt dans le trip magie, et le clan du Loup, qui regroupera surtout les brutes épaisses. Comme tout bon RTS qui se respecte, Battle Realms comprendra bien sûr une campagne solo ainsi que l'habituel mode Skirmish contre l'ordinateur et toute une partie multijoueur.





PLUS ON EST DE FOUS, moins y a de riz

Dans la grande tradition de Warcraft II ou d'Age of Empires, ce seront les paysans, en grande tenue folklorique avec kimono et chapeau chinois, qui seront chargés de récolter les ressources dont on aura besoin pour construire les différents bâtiments et monter sa petite armée. Ici, c'est le riz qui sera le nerf de la guerre, et dans une moindre mesure l'eau, puisqu'il faudra la puiser pour abreuver ses troupes et pour arroser les rizières qui parsèmeront la carte. Rien de bien folichon ou de bien original pour l'instant, mais la suite est plus intéressante. Une troisième ressource sera en effet constituée de points de yin (pour les clans de gentils) ou de yang (pour les méchants). Ces points s'acquerront en effectuant des « actes nobles » (traduisez « massacrer de l'ennemi »), et ils seront nécessaires pour upgrader les caractéristiques des unités. Si l'on veut ajouter, par exemple, un peu de pêche aux coups d'épée de ses troupes, il faudra dépenser deux points. Petite subtilité, on gagnera plus de points sur un combat lorsqu'il se déroulera à un endroit éloigné du village du clan. Ça devrait forcer les gros lâches à sortir un peu de leur coin lors des parties multijoueurs, sans quoi ils n'auront jamais accès aux unités les plus puissantes.

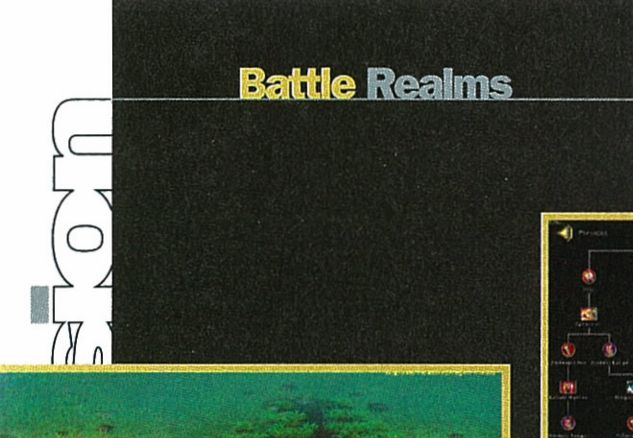




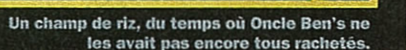
Au moment de la construction, on peut choisir l'orientation du bâtiment. Ça n'a pas d'autre utilité que de faire joli.

Formation PROFESSIONNELLE

Suivant la bonne vieille recette du grand-père Dune 2, les unités militaires dans les jeux de stratégie temps réel sont en général crachées par des petites usines ou des petites casernes. Pour Battle Realms, les développeurs ont voulu faire les choses un peu différemment. On ne pourra plus créer un soldat à partir de rien, car les combattants seront en fait des paysans qu'on devra former dans des structures spéciales. Ainsi, on prendra un jeune cueilleur de riz un peu bourru, on l'enverra faire un stage-express dans le dojo du coin, et il ressortira en tant que spearman, avec une lance dans les mains. S'il avait été envoyé dans une école de tir à l'arc, il en serait sorti... bravo, archer, vous voyez, ce n'est pas dur. Mieux, il sera même possible de faire suivre plusieurs formations à un paysan pour qu'il devienne une unité plus balèze. Par exemple, pour le clan du Dragon, un spearman peut devenir un guerrier kabuki très puissant au corps à corps si on l'envoie s'entraîner







Un champ de riz, du temps où Oncle Ben's ne les avait pas encore tous rachetés.



L'arbre technologique du clan du Dragon.



Chaque clan aura bien sûr son style architectural, comme celui du Lotus, résolument moderne pour l'époque.

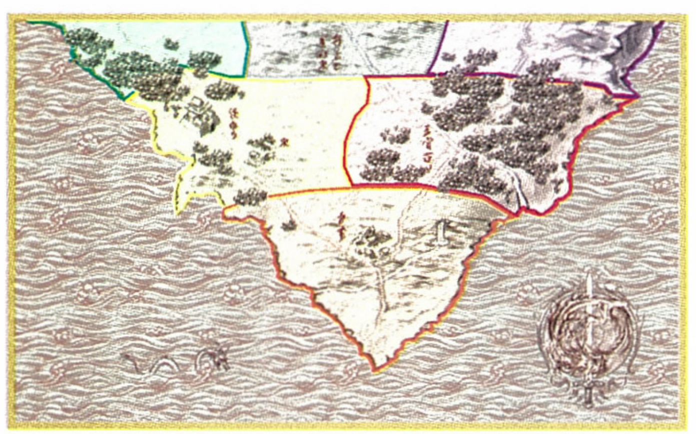
dans la hutte de l'alchimiste ; mais avec une formation à l'arc, il deviendra un guerrier Dragon plus équilibré, capable de se battre à courte et à longue distance. Une bonne partie de la stratégie consistera donc à bien gérer les ressources humaines : certains paysans devront rester dans les champs pour alimenter les réserves de riz, d'autres deviendront des combattants plus ou moins spécialisés selon l'ennemi que l'on aura en face.

LES HÉROS du coin

D'autres types d'unités seront aussi disponibles dans le jeu, des combattants un peu spéciaux qu'on pourrait qualifier de héros. Ce sera par exemple Kenji, ou bien certaines de ses potes. Dans la campagne solo, ils feront partie d'office des unités disponibles, et il faudra généralement qu'ils survivent pour passer à la mission suivante. Lors des parties multijoueurs ou skirmish, on devra en revanche les invoquer en construisant un bâtiment spécial, le château, et dépenser quelques points de yin ou de yang, chacun des quatre clans ayant bien sûr des héros différents. Ces personnages, qui bénéficieront de leur propre modèle 3D bien reconnaissable, auront des capacités spéciales : par exemple, celle de donner un bonus d'attaque à tous les soldats aux alentours, ou bien d'exécuter une attaque surpuissante en poussant plein de petits cris vengeurs. Notez que les soldats de base, comme les samouraïs ou les archers, pourront eux aussi avoir accès à des coups spéciaux en suivant une formation du genre « Initiation à la poterie zen et à la méditation transcendantale » dans un temple. Au final, il faudra donc jongler avec des dizaines d'unités différentes, qui seront souvent des versions améliorées et spécialisées des soldats de base que sont le piquier ou l'archer.

LE mystère DE LA caméra FIXE

Côté réalisation, la bêta que nous avons reçue n'a fait que confirmer ce que nous savions déjà : Battle Realms va être très mignon. Les couleurs s'annoncent chatoyantes, le design des bonshommes et des bâtiments, sans être renversant, devrait être plutôt agréable, et le moteur 3D a l'air tout ce qu'il y a de plus convenable. La somme de boulot effectué sur les animations des persos devrait aussi se sentir au premier coup d'œil : aucune unité n'est jamais statique, même quand elle n'a rien à faire. On verra par exemple les samouraïs faire leur prière, ou bien les paysans désœuvrés s'allonger tranquillement sur l'herbe. Juste un petit regret sur cette version de développement, et qui devrait malheureusement se retrouver dans la version finale : il n'est pas possible de faire tourner la caméra dans tous les sens. À part un petit zoom pas très utile (si ce n'est pour faire de beaux screenshots), le point de vue sera fixe comme dans un vieux RTS 2D. Le concept semble être à la mode en ce moment – les designers d'Empire Earth ont par exemple fait le même choix – et j'avoue que je ne pige pas pourquoi... Enfin bon, ça ne devrait en rien gâcher notre plaisir. Il faut bien avouer que même lorsqu'on peut jouer les Guy Ritchie avec la caméra, comme sur Metal Conflict ou Ground Control, ça nous amuse la première heure, puis on retourne vite à la vue par défaut qui est généralement la plus efficace.



La campagne ne sera pas complètement linéaire. On devra choisir en général entre plusieurs missions qui se dérouleront sur des territoires différents, plus ou moins difficiles à conquérir.

CHEVAL MON AMI

Comme Omar Sharif, les chevaux, c'est ma grande passion. Surtout froids, avec de la mayonnaise et un verre de côte du rhône. Dans Battle Realms, les chevaux joueront un rôle essentiel. Ils seront d'abord sauvages, mais les paysans pourront les récupérer et les envoyer dans une écurie. Une fois dressés à coups de trique, les canassons auront plusieurs utilités. Ils pourront devenir des chevaux de trait pour les paysans, qui seront alors capables de transporter plus de riz ou d'eau en même temps. Ils pourront aussi servir de monture aux soldats, ce qui leur donnera de nombreux avantages : ils gagneront en vitesse, en résistance (il faudra d'abord désarçonner le cavalier en tuant le cheval avant de pouvoir l'attaquer directement), et ils disposeront d'un coup spécial, la ruée du cheval, qui enverra au tapis tous les adversaires dans un rayon de deux mètres. Pour certains clans, le cheval servira aussi de garde-manger sur patte ; des unités pourront carrément les dévorer afin d'upgrader leurs caractéristiques.



QUELQUES BÂTISSES DU CLAN DU DRAGON...



L'écurie est l'endroit où les paysans iront stocker les chevaux qu'ils ont réussi à dresser. En général, il n'y aura jamais assez de chevaux sur une carte pour en équiper toutes les unités, il faudra donc faire attention à leur répartition.



Le dojo est le bâtiment militaire de base. Il forme les paysans à combattre comme piquier, la chair à canon qu'on enverra en première ligne. C'est aussi dans le dojo qu'on pourra upgrader, en dépensant des points de yin et de yang, les performances des armes blanches.



Lors des parties en réseau, ce sera la course pour fabriquer cette structure, le château. Il permet d'avoir accès aux héros, capables à eux seuls de faire la différence lors d'un combat.



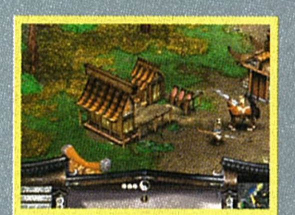
Le Town Square est le centre du village, il permet de stocker de grosses quantités de riz et d'eau, ce qui est bien pratique quand les paysans sont tous partis au front.



Le Dragon Monument est une structure spéciale qui permettra de lancer l'ultime attaque , une sorte de Dragon gigantesque qui ira faire le ménage chez l'ennemi pendant qu'on se tournera les pouces en ricanant.



La Fireworks Factory permet d'équiper les guerriers avec des armes plus puissantes. Si l'on y envoie un archer, il en ressortira par exemple avec des flèches enflammées, impeccables pour carboniser rapidement les villages ennemis.



L'école de tir à l'arc instruit les archers de base et permet aux autres unités de se former aux combats à distance. Le guerrier Dragon sera par exemple capable d'alterner entre l'épée et l'arc, selon sa position au cœur de la bataille.



La WatchTower est pratiquement la seule structure défensive du clan du Dragon. Pour qu'elle soit efficace, il faut y poster un gaillard capable de combattre à distance, comme l'archer ou le canonnier Sumo, une unité au nom prometteur.







Lorsque des bonshommes se trouvent dans la forêt, les arbres deviennent transparents pour qu'on puisse voir ce qui se passe en dessous.

Méditations FINALES

Battle Realms est le genre de jeu que les testeurs aiment. Il n'y a pas à se prendre la tête douze heures, il suffit de quelques minutes pour se rendre compte qu'il va plaire. De l'interface très propre aux écrans de chargement impeccables en passant par les bruitages bien dans le ton ou le pathfinding absolument parfait, ce titre fleure bon la qualité. En revanche, que ce soit le jeu de stratégie du siècle, j'ai un petit doute. Le père Del Castillo s'est apparemment creusé la tête pour trouver quelques idées nouvelles, mais les ingrédients de base sont grosso modo les mêmes que dans n'importe quel clone de Command & Conquer : production à la chaîne, combats entre troupeaux d'unités, puis destruction méticuleuse de la base ennemie. Ne jouons pas les snobs ou les naïfs, nous savons bien que tout le monde aime ça, il suffit de voir les chiffres de vente du dernier Red Alert pour s'en convaincre. Et quand c'est bien fait, enrobé de beaux graphismes, fourré avec quelques nouveautés, nappé d'un coulis de perfectionnisme, il n'y a pas de souci à se faire : les joueurs vont apprécier.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 St flour	04 71 43 56 56
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
22 Dinan	02 96 85 17 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
61 Alencon	72 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 La Reunion	02 62 96 75 38
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 St Denis	02 62 94 40 80
97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Dignes les Bains • Juan les pins • Les sables d'Olonne
• Mamers • Bris comte robert • Nantes • Clichy •
• Aubenas •

FLOPÉE DE GeForce



Avec l'arrivée des GPU GeForce3 Ti200/500 et GF2 Titanium, de nombreux constructeurs se sont précipités pour proposer des versions liftées de leurs cartes graphiques. Elsa propose ainsi les Gladiac 516 (GF2 Ti), 721 (GF3 Ti200) et 921 (GF3 Ti500) qui disposent toutes d'un look différent. La mode touche même l'intérieur des PC, c'est officiel. Décidément, le tuning aura eu des effets pervers... Je rappelle que la GeForce2 Titanium est cadencée à 250 MHz et dispose de RAM DDR à 400 MHz. Les prix respectifs de tout ce petit monde sont d'environ 1 400 francs, 2 400 francs et 3 900 francs. Cela dit, attention, vu les baisses de prix annoncées par Nvidia au dernier moment sur la gamme Titanium (l'annonce de ceux d'ATI a dû mettre la panique chez le constructeur américain), il est très possible que les tarifs en magasins soient largement inférieurs. Je vous épargne les 30 000 annonces du même genre chez les autres constructeurs. Oui, c'est du favoritisme, j'aime bien le look de ces nouveaux modèles.

Édito

Comme prévu, c'est la déferlante des nouveautés ce mois-ci. Nouveaux CPU AMD, nouvelles cartes graphiques, nouveau chipset... L'occasion de faire une distribution exceptionnelle de Top Hard ! On a frisé les trois prix dans le même magazine (la Radeon 8500 échoue de peu à cause de drivers encore trop jeunes), mais deux Top Hard c'est déjà impressionnant. Cette fin 2001 est décidément une très bonne période pour les joueurs sur PC. Les prix et la qualité des produits disponibles permettent de se monter des bêtes de courses sans que notre banquier vienne frapper à notre porte avec le bout de son fusil à canon scié. Profitons-en !



Le mythe du MHZ a la peau dure

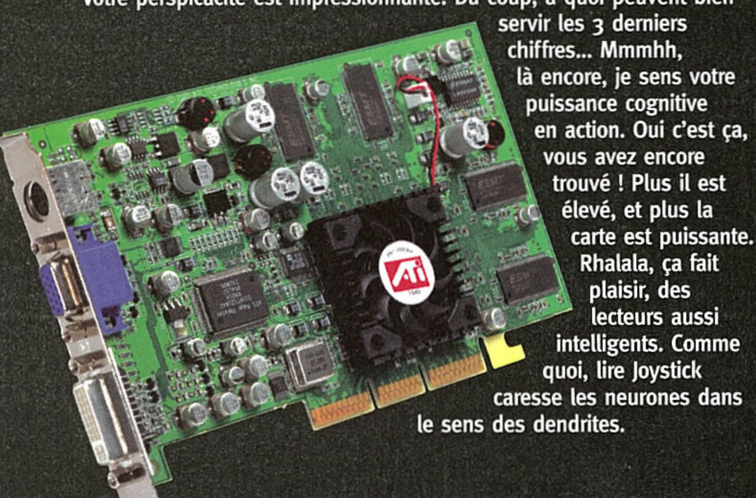
Vu que j'étais coincé par un petit manque de place dans mon test de l'Athlon XP, je vous colle ici une explication sur la différence de performances entre Athlon et Pentium 4 à fréquence égale. Si AMD est obligé d'employer un procédé marketing plus que douteux (le Performance Rating), c'est parce que techniquement, Athlon et Pentium 4 sont maintenant des CPU très différents. Intel a privilégié des fréquences élevées au détriment des performances pures, alors que les produits d'AMD sont capables de traiter plus d'informations par cycle d'horloge. Pour comprendre cette différence, il faut appréhender une notion très simple appelée IPC (Instruction Per Clock, soit « Instruction par cycle d'horloge » en bon français) qui définit le travail effectué par le processeur à chaque cycle d'horloge. Du temps des CPU 286, 386 et 486, l'architecture des puces AMD et Intel était la même. Leur IPC était identique et on pouvait dire que les performances de ces chips découlaient directement de ce facteur. C'était alors simple : le CPU le plus rapide était le meilleur (performance = fréquence). Le mythe du MHz était né. Depuis l'AMD K5 et le Pentium, cette relation n'est plus exacte et la différence entre les deux constructeurs s'est accentuée avec le temps. La puissance des CPU modernes est maintenant définie par la relation performance = IPC x fréquence. La notion d'instructions par cycle d'horloge est donc primordiale, mais difficile à exploiter par le marketing qui préfère les bons gros chiffres qui frappent l'esprit du client de base. C'est là le problème d'AMD qui dispose, avec l'Athlon, d'un CPU largement plus efficace que le Pentium 4, qui marque en fait un recul côté IPC pour Intel par rapport au Pentium III. Malheureusement, au lieu d'éduquer les consommateurs, le système de PR dont je parle dans le test de l'Athlon XP 1800+ risque d'embrouiller encore un peu plus les choses pour les novices. Dommage...

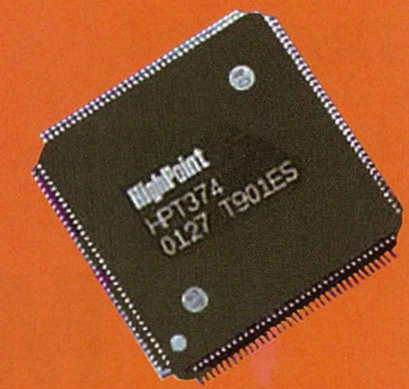


FireGL 8800 CONFIRMÉE

Rappelez-vous le jeu des différences que vous faisiez quand vous étiez tout jeune, et concentrez-vous. Va falloir faire pareil pour reconnaître une FireGL 8800 d'une Radeon 8500 classique. Physiquement, je ne crois pas que l'on puisse distinguer quoi que ce soit. ATI parle juste d'un support de l'antialiasing en hardware, et encore, rien n'est officiel pour le moment. Bref, cette carte va être ce que sont les Quadro de Nvidia par rapport aux GeForce : une version optimisée OpenGL de leur GPU de base, destinée aux professionnels du graphisme ou du design. Vu le succès des Quadro sur ce secteur, ATI aurait été bête de ne pas appliquer la même recette. Décidément, ces deux marques sont parties pour s'aimer follement...
Cette FireGL8800 va coûter aussi cher que la Quadro haut de gamme, soit environ 8 000 francs (1 220 €). Admirez au passage les nouveaux packaging rouge sang d'ATI. Quelque chose me dit que cette couleur n'est pas innocente. Ils n'ont quand même pas des envies de meurtre, nos amis canadiens ? Pour compléter son offre, ATI prépare bien sûr une nouvelle All-In-Wonder à base de R200 dont je vous ai déjà parlé le mois dernier, et qui arrivera en décembre pour 4 000 francs environ (610 €). Pendant que j'y suis, je vous rappelle également qu'ATI a relooké son entrée de gamme, basée sur les anciennes puces Radeon. Les Radeon 7000 et 7200 sont en effet des Radeon VE et Radeon SDR renommées. Côté tarifs, c'est encore moins cher que d'habitude : on parle de 800 francs (120 €) pour la Radeon 7200, ce qui lui promet un beau succès en entrée de gamme, vu les perfs très respectables dont ce modèle est capable. En revanche, évitez la R7000 car c'est une catastrophe en 3D ; relisez le test du Radeon VE pour vous en convaincre (Joystick n° 126). Pour 600 balles (91 €), faut pas non plus trop rêver. Remercions au passage ATI qui utilise un principe simple pour nommer ses cartes : toutes celles qui commencent par 7 sont optimisées pour DX 7. Là, je vois une lueur au fond de votre regard. Oui, votre logique implacable en déduit que les cartes dont le nom commence par 8 sont optimisées DX 8. Votre perspicacité est impressionnante. Du coup, à quoi peuvent bien servir les 3 derniers chiffres... Mmmhh, là encore, je sens votre puissance cognitive en action. Oui c'est ça, vous avez encore trouvé ! Plus il est élevé, et plus la carte est puissante. Rhalala, ça fait plaisir, des lecteurs aussi intelligents. Comme quoi, lire Joystick caresse les neurones dans le sens des dendrites.







HIGHTPOINT PASSE LA SECONDE

HightPoint, qui fournit de nombreux contrôleurs IDE RAID (pour Abit et EPoX par exemple), va mettre sur le marché le HPT374. Ce chip gère non seulement la nouvelle norme ATA133 (comme son petit frère HPT372 annoncé lui aussi récemment), mais il permet surtout de coller un bon paquet de périphériques IDE dans votre PC. Il gère en effet la bagatelle de 4 canaux IDE. Ça nous fait donc 8 périphériques, sans compter les 4 que gère déjà n'importe quel chipset de carte mère normalement constituée. 12 périphériques IDE, ça commence à faire du monde, prévoyez les bonnes grosses tours bien ventilées... Comme le reste de la famille, la bestiole gère les modes RAID 0, 1 et 0+1. Il est fabriqué en 0,35 micron et supporte le Hot Swap qui permet de changer un périphérique IDE sans éteindre sa machine (évidemment, si on touche au disque système, je doute que Windows apprécie). Petit bémol, ce HPT374 serait surtout réservé aux cartes additionnelles PCI et pas particulièrement destiné à une intégration sur carte mère. Mais avec la compétition que se livrent les constructeurs actuellement, on ne se sait jamais ce qui peut arriver.

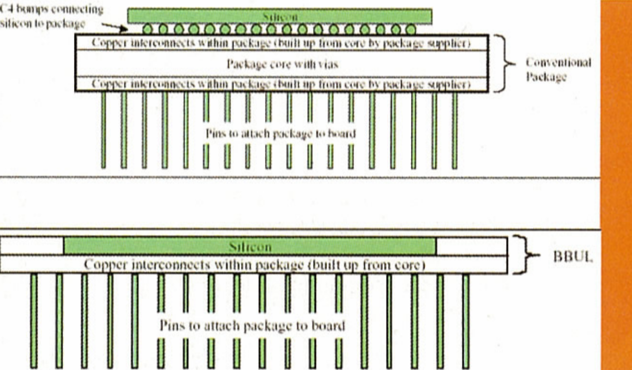
LE GERMANIUM, C'EST BON. Mangez-en !



Plus je bosse dans le hardware, plus je regrette d'avoir glandé en Chimie au lycée. Halala, quand je repense à mes notes de terminale, j'ai des frissons de honte qui me parcourent l'échine. Et dire que j'ai eu mon bac avec ça... Enfin bon, de toute façon, on ne parlait pas des propriétés conductrices du germanium à l'époque. Cette chose est bien pratique puisqu'en l'utilisant avec le silicium de nos puces adorées, on peut booster leur vitesse pratiquement autant qu'avec l'arséniure de gallium dont je parlais il y a peu de temps. Le gros avantage : un prix de fabrication largement inférieur. Le fondeur taïwanais TSMC pense fournir les premiers chips de ce type en 0,18 micron dès 2002 et propose déjà ses services pour le 0,35 micron. Côté vitesse, accrochez-vous bien, TSMC annonce 120 GHz pour 2002 grâce à ce système. Respirez. Bon, je ne dis pas qu'un processeur fonctionnera à cette vitesse, mais les gates (les « portes ») qui constituent un CPU, peuvent théoriquement suivre à cette cadence alors que, pour le silicium, la limite théorique est de 50 à 60 GHz. Oui, on a encore de la marge...







La RDRAM FAIT DE LA RÉSISTANCE

Aux dernières nouvelles, Samsung ne lâcherait pas la production de mémoire de type Rambus. Non seulement le géant coréen a trouvé un terrain d'entente avec la société la plus mal-aimée du monde des semi-conducteurs, mais en plus, ses sbires planchent sur des solutions aux problèmes d'Intel. En passant en 0,12 micron, ils peuvent ainsi fabriquer des barrettes de RDRAM moins chères et surtout augmenter leur vitesse. La production en masse est prévue pour le deuxième trimestre de l'année prochaine. La chose devrait mouliner à 1 066 MHz (oui, ça fait beaucoup) et n'existera qu'en barrettes de 1Go ou plus. Avec l'effondrement du marché de la mémoire, Samsung a visiblement misé sur un produit haut de gamme permettant de grappiller quelques dollars. Vu les sommes colossales évaporées cette année, on ne peut pas leur en vouloir... Les amateurs de Pentium 4 (il y en a) seront en plus contents d'apprendre que le bus utilisé pour ces nouvelles mémoires sera certainement à 533 MHz. Évidemment, Samsung ne fait pas ça pour faire plaisir à Rambus ou Intel, vu que c'est ce dernier qui s'engage à payer une grosse partie des frais de développement. Sont têtus les mecs de Santa Clara. Surtout que la licence Rambus leur coûte dans les 10 millions de dollars par trimestre. J'espère pour eux que le gain de performances sera à la hauteur de leurs attentes.

Intel vise les 20 GHz

J'ose à peine imaginer les jeux que nous verrons dans quatre ou cinq ans. Avec des cartes graphiques à 4 ou 5 GHz et des processeurs à 20... Pour arriver à cette vitesse, Intel a annoncé un procédé appelé BBUL. Pas de blagues débiles merci. Le Bumpless Build-Up Layer (BBUL donc) est en fait un nouveau packaging pour les CPU.
Le cœur du processeur est directement intégré dans le boîtier et non pas « soudé » à ce dernier. Le plus simple, pour comprendre comment ça marche, consiste à poser vos globes oculaires sur les deux graphiques qui illustrent cette news. Nan, PAS sur le papier, ça va faire des taches. Reste plus qu'à fantasmer sur les applications possibles avec autant de puissance. Personnellement, j'ai bien peur que Word bosse toujours aussi lentement. Overclocker les doigts et le cerveau, c'est pour quand ?


Vive la Révolution
SOLUTION EVOLUTION XR 1810
Processeur AMD Athlon™ XP 1800+
256 Mo SDRAM - Disque Dur 80 Go
Vidéo NVIDIA GeForce2 MX 400, 64 Mo
Lecteur DVD-ROM 16x - Graveur CD-RW 16x/10x/32x
Microsoft Windows xp Édition familiale
Pour un PC fiable et performant
Formation interactive à l'utilisation du PC
Logiciels : Microsoft Works Suite 2001
Works 6.0 - Word 2000 SR1 - Money 2002 - Atlas Mondial Encarta 2001
Picture It ! 2001 Photo - Autoroute Express 2001 - Internet Explorer 6
Family Pack - Medi@Show - e PhoneTools (fax, minitel, téléphone...)
8 990 F TTC
Prix public conseillé
En 1883, Thomas Edison invente la 1ére lampe à incandescence. En 2001, Continental Edison créé la Révolution en lançant la Solution Evolution !!!.
Solution Evolution est un nouveau concept qui vous permet de changer uniquement votre unité centrale.
Chaque Solution Evolution vous apporte un niveau d'équipement correspondant à vos besoins. Ainsi vous pouvez conserver écran, clavier, souris et autres périphériques.
Vive la Solution Evolution !!! intégrant Windows® XP Edition familiale, pour un accès au meilleur du monde numérique audio et vidéo, et une simplicité d'emploi sans précédent.
AMD Athlon PROCESSOR XP
nVIDIA. graphics
Lancement mondial Windows® XP Le 25 10 01
Les PC Continental Edison utilisent une version originale de Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell
CONTINENTAL EDISON

ATI/Nvidia
LE MATCH



On sentait que la fin 2001 serait mouvementée, et le secteur des cartes graphiques ne fait pas exception à la règle. La lutte ATI/Nvidia est même la seule qui rivalise d'intensité avec celle que se livrent AMD et Intel. C'est tout bénéfice pour nous : les prix baissent et les performances augmentent. Comme dans le cas des processeurs, cette concurrence est plutôt saine. Surtout qu'ATI a enfin des armes pour faire comprendre à Nvidia que rester au top ne sera pas une mince affaire. Faites place aux gladiateur ! Les Radeon 7500, 8500 et la GeForce3 Ti500 entrent en piste.

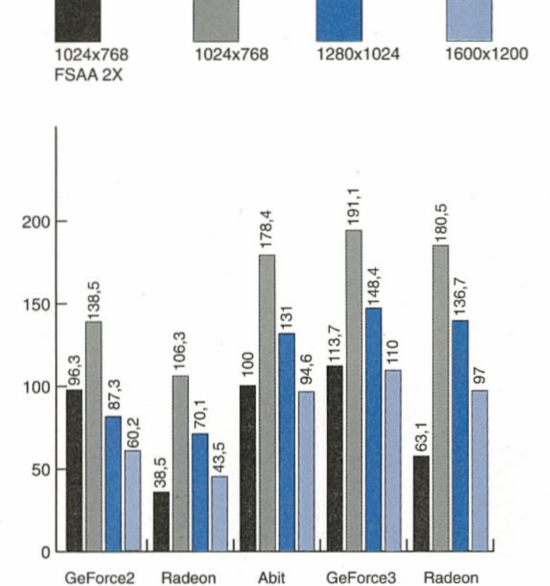

LA CONFIGURATION DE TEST
AMD AthlonXP 1800+
Carte mère MSI K7T266 Pro2
256 Mo de RAM DDR PC2100
Disque dur IBM 7 200 trs/min
30,7 Go UDMA100
Windows 98 SE/WinXP Pro
DirectX 8a
Drivers Nvidia 21.85
Drivers ATI 7.60.04
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.34v



Même si ça doit être dans le sang et les larmes, ATI est déterminé à récupérer sa place de leader sur le marché de la carte 3D. Pour la première fois depuis bien longtemps, ils disposent avec le R200 (qui équipe la Radeon 8500) d'un processeur capable de rivaliser, voire de battre, la meilleure offre de Nvidia. Mais si je parle de sang et de larmes, c'est parce que tout n'est pas rose pour la marque canadienne. Les drivers utilisés pour ces tests étaient encore imparfaits. Évidemment, leur statut de drivers bêta destinés à de tous nouveaux produits les excuses dans une large mesure. Mais vu l'historique décevant d'ATI dans ce domaine, je reste méfiant sur leur capacité à régler rapidement l'ensemble des problèmes rencontrés. L'espoir est pourtant là.
Les équipes de développement ont été remaniées, le fouet est accroché au mur derrière les programmeurs, et la survie de la société en dépend. Je vous demanderai donc de garder ça à l'esprit et pour une fois d'accorder le bénéfice du doute à cette marque. Il sera temps dans deux ou trois mois de faire un bilan des pilotes disponibles. Cette mise au point faite, il est temps de faire connaissance avec les nouveaux venus dans l'arène.

Artillerie lourde

Contrairement à la Radeon 7500 dont je parle plus loin, la Radeon 8500 est basée sur un GPU entièrement nouveau. Nommé R200, ce chip est tout simplement ce qui se fait de plus complet à l'heure actuelle. Oui, plus complet qu'un GeForce3. Souvent plus rapide aussi. Composé de 60 millions de transistors, ce qui en fait le GPU le plus complexe du moment, le R200 est cadencé à 275 MHz et couplé à de la mémoire DDR 128 bits à la même vitesse (550 MHz DDR donc). Cela donne pratiquement 11 Go/s de bande passante (grâce à l'HyperZ II, voir plus loin), un record dans le genre. Le plus amusant, c'est qu'ATI avait annoncé 250 MHz pour le GPU, mais visiblement, le développement s'est encore mieux passé que prévu... La carte bénéficie en standard d'un support multi-écran, dans presque toutes les configurations possibles : deux moniteurs CRT, un CRT et un écran plat digital, un CRT et une télévision, etc. Le modèle présenté par ATI combine une sortie VGA, une DVI (avec adaptateur pour écran VGA) et une SVHS (grâce à la puce Rage Theater embarquée). Pour enfoncer le clou, le RAMDAC est à 400 MHz, et la partie TMDS qui s'occupe de la sortie DVI à 165 MHz. Cela permet à la Radeon 8500 d'offrir des combinaisons de résolutions très élevées. La sortie DVI est la meilleure du marché puisqu'il est possible d'atteindre 1600x1200.
ATI annonce un fillrate de 1,1 milliard de pixels/s, 75 millions de triangles/s pour la partie T&L et un support DirectX 8.1 complet. Cela signifie que la partie programmable du chip supporte les dernières versions des pixels shader et vertex shader. À titre d'exemple et sans trop rentrer dans les détails, un effet graphique basé sur la dernière révision du moteur de pixel shaders (la 1.4, celle de DX8.1) peut comporter 22 instructions et avoir à effectuer 6 traitements successifs sur une texture. Pour le R200, aucun problème, mais le GeForce3 plafonne à 12 instructions et 2 traitements



Le TruForm devrait rencontrer un vrai succès sur Radeon 8500, vu les améliorations graphiques qu'il propose sans toucher aux performances.

successifs au sein de sa mémoire cache (pixels shaders v1.1). Certes, aucun jeu ne prendra cet avantage en compte avant longtemps et d'ici là, Nvidia aura certainement un GeForce4 à proposer. En attendant, ATI reprend l'avantage dans la campagne de guerre marketing qui l'oppose à Nvidia. Du reste, toutes les fonctions programmables du R200 sont regroupées sous la dénomination « SmartShaders ». Eh oui, chez ATI aussi on apprend à faire des jolis noms. L'autre terme mis en avant est déjà connu, c'est le TruForm. Cette technologie permet d'utiliser les surfaces courbes pour améliorer le rendu d'objets composés à base de triangles. Comme je l'avais déjà écrit précédemment, le gros point positif de cette technique est son application possible à des titres déjà existants.
Au moment où j'écris ces lignes, seul un patch software fonctionne sur Half-Life. Un autre est disponible pour Serious Sam, mais la nature de ce jeu empêche d'en apprécier la portée. Prochainement, les capacités de support hardware de cette fonction par la R8500 seront utilisées. Le résultat devrait être intéressant vu les exemples disponibles dans les démos d'ATI. La mise en application du TruForm serait très simple d'après les programmeurs que j'ai contactés. Les premiers titres annoncés qui le supportent ne sont pas des petits jeux en plus. On trouve dans la liste Warcraft 3, Soldier of Fortune 2, Return to Castle Wolfeinstein ou encore Myth III et tous les futurs jeux Valve. Si ce genre de développeur suit le mouvement, c'est que le TruForm doit avoir un certain intérêt. Je passe rapidement sur l'HyperZ II qui est une amélioration de la technique maison pour économiser la bande passante que j'avais déjà expliquée dans Joystick n° 118 lors du test du Radeon de base. Le gain serait cette fois de 20 % environ.

Une peau de bébé

Dernier point important pour la 3D : l'antialiasing. Nommée SmoothVision chez ATI, cette fonction était encore mal implémentée en Direct3D d'où l'absence de scores dans les graphiques. Mais en OpenGL, le résultat, s'il est visuellement intéressant, pénalise trop les performances. Il faut dire qu'ATI emploie un système différent et plus audacieux que celui de Nvidia. Nommée Pseudo-random sampling, cette technique

Les effets possibles avec les pixels shaders du Radeon 8500 sont superbes. Dommage qu'il faille attendre un bon moment avant de voir ça dans des jeux.

La Radeon 7500 sera sans doute la reine du milieu de gamme de cette fin d'année.

3DMark2001 v1.0 (32 bits avec Z-Buffer 24/32 bits)

800X600	800X600 FSAA 2X	1024X768	1280X1024
5293	3826	4518	3310
5464	NA	4763	3712
7853	6445	6991	5575
8392	7174	7680	6363
9100	NA	8018	6654

Les panneaux de contrôle ATI restent simples et efficaces.

...JE LUI AVAIS BIEN DIT !
POK
...ET C'EST L'ACCIDENT !

Malgré des performances en augmentation, cette GF3 Ti500 se retrouve en position de faiblesse.

permet d'utiliser les « faiblesses naturelles » de nos yeux pour lisser encore plus l'image. Un antialiasing 2X serait comparable, d'après ATI, à un 4X Nvidia. Honnêtement, pour le moment ce n'est pas le cas, mais je pense que les drivers sont loin d'être parfaits de ce côté.

Les fonctions de décodage MPEG-2 (lecture de DVD) sont encore meilleures que sur les anciennes cartes de la marque. Si, c'est possible. Et je sais de quoi je parle, je viens juste de perdre deux heures à regarder un film pour m'en assurer. Ah non monsieur, chez Joystick, on ne bâcle pas les tests. Quoi je ne suis pas crédible ? Pfff, bande d'ingrats. Bon, techniquement, la chose est possible en combinant un nombre impressionnant d'anciennes et nouvelles techniques. Elles sont appliquées au niveau des pixels et non plus des trames de l'image. Les techniques de désentrelacement Bob et Weave sont maintenant combinables au sein d'une même image pour traiter efficacement les parties rapides et les parties statiques. L'exemple typique est celui d'une vidéo de la bourse : le décor est net, mais le bandeau électronique des cotations est flou. Grâce à cette technique, les deux éléments sont nets puisque aucun procédé de désentrelacement ne prend le pas sur l'autre. En prime, ATI a développé une méthode nommée Temporal Filtering qui permet de traiter l'image vidéo (à 50/60 Hz) pour qu'elle ne soit pas dénaturée lors d'un affichage sur moniteur (à 85 Hz par exemple). Au lieu de répéter ou d'enlever arbitrairement des images pour rester synchrone avec la source vidéo, ce système génère des images intermédiaires par interpolation pour que tout reste parfaitement fluide. Si l'on reprend l'exemple de la bourse, le bandeau de cotation n'aura pas cet effet de saccades que l'on constate habituellement. Pour moins de 2 700 francs (environ 450 euros), la Radeon 8500 est partie pour être non seulement une bête de course mais aussi la plus polyvalente des cartes graphiques pour joueurs assoiffés de 3D.

La fête continue chez ATI

Maintenant que vous avez bien bavé partout sur la moquette, parlons un peu de la petite sœur : la Radeon 7500. Celle-là, c'est la future carte adorée des joueurs fauchés. Annoncée à environ 1 500 francs TTC, on devrait rapidement la trouver pour bien moins cher, et ses performances vont faire beaucoup d'ombre aux solutions à base de Kyro II et de GeForce2 MX400. Parce que pour à peine plus cher, la bestiole offre une puissance du niveau d'une GeForce2 Ultra. Sans parler des « petits » plus empruntés à sa grande sœur : support multi-écran aussi complet que sur la R8500 (avec deux

RAMDAC à 350 MHz cette fois) avec résolution TV montant jusqu'en 1024x768 et même capacités de décodage MPEG-2. La claque. Pourtant, côté 3D, a priori rien de révolutionnaire : le RV200 qui équipe ce modèle est en fait le Radeon (premier du nom) équipé d'un nouveau contrôleur mémoire et fabriqué en 0,15 micron. Ce qui lui permet de mouliner à 290 MHz (carrément). Pour une carte de milieu de gamme, c'est impressionnant. En plus, ATI ne s'est pas arrêté là : il a aussi équipé la R7500 de 64 Mo de RAM DDR à 230 MHz. Oui oui, le même genre que ce que l'on trouve sur une GeForce3. On comprend mieux comment le « vieux » core graphique du Radeon atteint de telles performances maintenant. Ceux qui craqueront pour ce modèle et qui sont un peu aventureux pourront également tenter d'overclocker leur nouveau jouet. A priori, la R7500 n'a rien contre, mais comme d'habitude, prudence ! Bref, j'attends juste de passer plus de temps en compagnie de cette carte pour en faire le modèle de référence sur les configs 1 et 2 du Top Hard. À ce niveau de prix/performance/fonctionnalités, je ne vois pas quelle carte peut réellement lutter.

Lifting marketing

Dernière carte de ce mini comparatif, la GeForce3 Titanium 500 (Ti500 pour les intimes). Alors là, on frise l'escroquerie chez Nvidia. Non pas que les performances soient décevantes (c'est loin d'être le cas), mais les différentes annonces du constructeur américain sont pour le moins trompeuses. Faire croire que certaines fonctions comme les textures 3D ou les shadow buffers sont spécifiques au Ti500, c'est prendre ses consommateurs pour des imbéciles. Je m'explique. Si on reprend les infos communiquées par Nvidia lors de la sortie de la GeForce3, toutes ces spécifications étaient déjà annoncées. Évidemment, aucun jeu n'en a tiré parti, ce qui n'a inquiété personne vu que le nivellement par le bas des produits PC est une habitude. Mais en réchauffant certaines de ces fonctions et en les faisant passer pour « nouvelles », Nvidia a été obligé d'avouer qu'effectivement, si les GeForce 3 classiques les supportaient déjà (normal, c'est le même GPU en fait), les drivers de l'époque ne savaient pas les exploiter. Du coup, on peut considérer que Nvidia nous a menti, le sourire aux lèvres deux fois. J'adore... Du reste, chez Nvidia, ils ont un peu changé leur discours depuis les premières annonces du Ti500 et déclarent maintenant que s'ils mettent en avant ces fonctions c'est parce qu'ils pensent que la Ti500 est la première carte assez rapide pour les exploiter. Ben voyons...
Ce coup de gueule passé, jetons un rapide coup d'œil aux rares changements présents sur la Ti500. Primo, le fondeur TSMC a optimisé le processus de gravure en 0,15 micron pour pouvoir cadencer ce GPU de 57 millions de transistors à des fréquences plus hautes (240 MHz contre 200 sur la GF3). La carte elle-même a été refaite et équipée d'un nouveau système d'alimentation pour tenir ces fréquences. Secundo, Nvidia a travaillé avec ses fournisseurs de mémoire pour que la même RAM à 3,8 ns qui équipe la GeForce3 puisse passer de 230 à 250 MHz (8 Go/s de bande passante). Tertio... Ben non, y a pas de tertio. Et pour être très franc, je pense même que les infos précédentes sont suspectes et que seul le BIOS a été réellement modifié (timing des accès mémoires, etc.) pour permettre ces nouvelles vitesses. Oui, j'ai tendance à devenir méfiant quand on me raconte des bobards et le modèle de référence Nvidia ressemble comme deux gouttes d'eau à celui de la GeForce3 de base... Seule « preuve » que la Ti500 a tout de même évolué, elle chauffe moins que son aînée alors qu'elle va plus vite. La carte a été testée avec les drivers 21.85 qui corrigent au passage les bugs des 21.81 et qui se sont montrés très stables. Le plus gros problème pour la GF3 Ti500 est son prix qui, vu l'offre d'ATI, devient du coup très handicapant. Elle aura du mal à justifier ses 3 500 francs (environ, soit 530 euros). Côté sorties vidéo, le

Pas besoin de dissipateurs thermiques sur la mémoire chez ATI. Les puces de RAM supplémentaires de cette Radeon 8500 sont au dos de la carte.

La création de Rachel combine plusieurs effets spécifiques au Radeon 8500.

La RAM DDR à 3,6 ns des Radeon 8500 est ce qui se fait de mieux actuellement.

modèle de référence bénéficie du DVI, SVHS et bien sûr du VGA classique mais ne permet pas le multi-écran. De plus, les résolutions DVI et SVHS sont moins élevées que celles des Radeon7500 et 8500.



Malgré mon agacement vis-à-vis de la politique marketing de Nvidia, il ne faut pas négliger le niveau de performance de cette GeForce3 Ti500. Si le gain par rapport à une GeForce3 classique reste minime, cela suffit à faire de cette carte un monstre de puissance capable de faire tourner au mieux tous les jeux actuels ou à venir en 2002. Là où ça coince, c'est qu'en face la Radeon 8500 offre des performances supérieures en Direct3D, pour un prix inférieur et ce malgré une baisse surprise des tarifs au dernier moment chez Nvidia. En plus, il y a fort à parier que la Radeon 8500 va elle aussi voir son prix diminuer pour permettre à ATI de prendre le plus de parts de marché possible pour Noël. Évidemment, en regardant les tableaux, vous allez me dire que les performances OpenGL sont moins bonnes pour ATI. Certes. Mais c'est dû à un manque évident d'optimisation des drivers, qui sont au passage assez stables. Même problème du côté de l'antialiasing qui n'a pas fonctionné correctement lors des tests D3D. Sous Windows XP, qui sera l'OS de test dès le mois prochain, les scores sont du même type que sous Win98 : 7 960 points pour la R8500 au 3DMark2001 (1024x768 32bits) contre 7 634 sur GF3 Ti500. Je précise au passage l'écart important qui existe entre ces modèles sur le test High Polygone Count (8 lumières) : 9,8 MTriangles/s sur Radeon 8500 contre 3,8 MTriangles/s sur GF3 Ti500. Une preuve de plus du potentiel de la carte d'ATI.
On reprochera à la Radeon 8500 quelques bugs mineurs dans certains jeux, qui sont malheureusement la marque de fabrique des drivers ATI. Les quelques défauts décelés sur des jeux comme F1 Racing Championship ou Urban Terror font rater à la R8500 le Top Hard, mais avec un peu de chance, tout sera rentré dans l'ordre d'ici quelques semaines. Surtout que contrairement à l'époque du premier Radeon, les bugs observés restent minimes et ne font pas planter le PC. Alors quelle carte choisir ? Si la 3D est votre unique préoccupation, la GF3 Ti500 dispose dès maintenant de drivers solides qui sont la garantie de faire fonctionner vos jeux préférés sans prises de tête. Mais son tarif prohibitif risque d'en décourager plus d'un.
En face, la Radeon 8500 est un produit encore jeune, qui verra ses performances et sa fiabilité augmenter dans les semaines à venir. Du coup, les utilisateurs de PC désireux de s'offrir une solution polyvalente à un prix compétitif n'ont pas à hésiter. Et que ce soit en milieu de gamme avec la Radeon 7500 ou en haut de gamme avec le modèle 8500, c'est la première fois qu'une fonction comme le multi-écran est disponible sans sacrifier le côté performances 3D. Un tour de force qui permet à ATI non seulement d'égaler Nvidia en puissance brut mais de prendre le large côté fonctionnalités annexes. En prime, des rumeurs laissent entendre que Microsoft a choisi ATI et son futur R300 pour servir de plate-forme de référence à DirectX 9. Si cela se confirme, ça sera la preuve que la donne a bien changé pour Nvidia, qui devra descendre de son piédestal pour voir ce qui se passe de plus près.

Le logo est très clair : le combat contre Nvidia sera sans pitié.

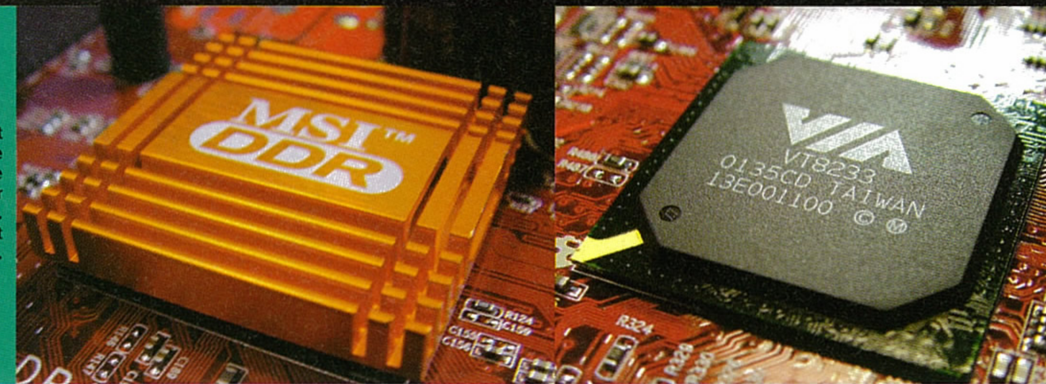


Liste des magasins
PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 68
PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55
PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55
PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60
VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51
VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500
CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28
ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13
AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39
PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321
ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93
KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
SANNOIS (95)
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03
MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952
TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216
RENNES (35)
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25
REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559
FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05
COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405
LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30
AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88
AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58
Ouvert le Dimanche
Jeux en Reseau & Internet
RCS PARIS B 385 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -
SCOREGAMES MULTIMEDIA
NOUS RACHETONS CASH* TOUS VOS JEUX VIDEO
*Voir modalités en magasin
Les Nouveautés
Mafia
Référence : 31307
Pool of Radiance
Référence : 29404
FIFA 2002
Référence : 29417
Moto Racer 3
Référence : 30881
Star Wars Galactic Battlegrounds
Référence : 30885
Return to Castle Wolfenstein
Référence : 31614
Aliens VS Predator 2
Réf : 29897
ZOO Tycoon
Référence : 31603
Cossacks Add-on
Référence : 30941
Jusqu'au 31 décembre 2001.
SCOREGAMES MULTIMEDIA
Achetez votre PlayStation 2
Exclusif
1499F*
1999F
*SCORE-GAMES vous reprend votre Playstation PS One 500F (sous réserve de son parfait état) à valoir exclusivement sur l'achat d'une Playstation 2. On vous déduit 500F de 1999F (prix de la Playstation 2). Vous ne payez que la différence soit 1499F.
SCORE-GAMES vous reprend votre Playstation (ancien modèle) 300F (sous réserve de son parfait état) à valoir exclusivement sur l'achat d'une Playstation 2. On vous déduit 300F de 1999F (prix de la Playstation 2). Vous ne payez que la différence soit 1699F.
N'oubliez pas que nous reprenons également tous vos jeux que nous pouvons déduire du prix de la Playstation 2
DVD COMBI 12XCD40X LITE ON
CARACTERISTIQUES :
. Lecteur 12X DVD et 40X CD Rom.
. Taille de la mémoire Tampon: 512 Ko
. Temps d'accès rapide.
. Conception en piles Auto Equilibrées
. Compatible avec la plupart des formats de disques
. Compatible Windows 95/98/200/NT
. Compatible MPC niveau 3, PC99
. Lecture multiple
590F
réf : 29821
OKAZ
27755 BLACK & WHITE 254F
29638 CONFLICT ZONE 239F
27798 DE SANG FROID 99F
29422 DELTA FORCE 3 244F
29509 DESPERADOS 264F
29234 EMPEREUR BATAILLE (DUNE) 254F
29807 EVIL DEAD 244F
25103 HALF LIFE OPPOSING FORCE 79F
25578 THE LONGEST JOURNEY 79F
27982 RESIDENT EVIL 3 229F
27998 RUNE 99F
29612 SEVERANCE 249F
30077 SUMMONER 249F
27933 WALL STREET TRADER 249F
GARANTIE 1 AN
Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.
NOUVEAU SERVICE : RACHAT DE VOS JEUX SUR SCOREGAMES.COM & 36-15 SCOREGAMES*
*2,21F/Mn
POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 400F (HORS CONSOLE/LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions
VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE :
01 46 735 720
PAR FAX :
01 46 735 721
PAR MINITEL :
36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET :
SCOREGAMES.COM
*2.21F/Mn
Partenaire
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com
VENTE PAR CORRESPONDANCE
- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -
Nom :
Prénom :
Adresse :
Ville :
Code Postal :
Téléphone :
Code Client :
E-Mail :
@
Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :
Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex
Articles
Références
Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F
Total à payer
Mode de Règlement
Je règle par chèque
Je règle par mandat
Je règle par Carte Bancaire n° :
Expire le ..../........
Signature :



MSI K7T266 Pro2

Version boostée de la K7T266 Pro (Joystick n° 128), ce nouveau modèle de carte mère MSI pour processeurs AMD bénéficie du dernier chipset VIA : le KT266A. Ce A qui vient se coller à un nom maintenant bien connu fait toute la différence. Le nouveau Northbridge (VT8366A) dispose de suffisamment de puissance pour rendre la vie difficile au nForce que tout le monde attend de pied ferme.



Le nouveau chipset KT266A ne change que côté nord (la partie sous le dissipateur thermique). Mais cela suffit à faire la différence.

Les scores sont clairs : la K7T266 Pro 2 domine son sujet. Seul le nForce semble avoir du potentiel pour lutter.

Configuration de test
AMD Athlon 1,4 GHz
et AthlonXP 1800+
GeForce3
256 Mo de RAM DDR PC2100 CAS2
Disque dur IBM 7 200 trs/min
30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition
DirectX 8a
Drivers Nvidia 21.85
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.33v

Cette carte mère est une excellente surprise. Stable, rapide et disposant de tout ce qu'il faut pour satisfaire les bidouilleurs, elle a en plus le mérite de réaliser tout ça avec un BIOS encore très jeune, pas forcément bien optimisé. Ses performances, elle les doit à son chipset, le KT266A. Les ingénieurs de VIA n'ont visiblement pas apprécié de voir leur KT266 se faire battre par les créations de SiS et de Nvidia (même si on attend toujours des chiffres « publics » pour ce dernier). Le retour à la case Conception a été plus que bénéfique.

Clim en option

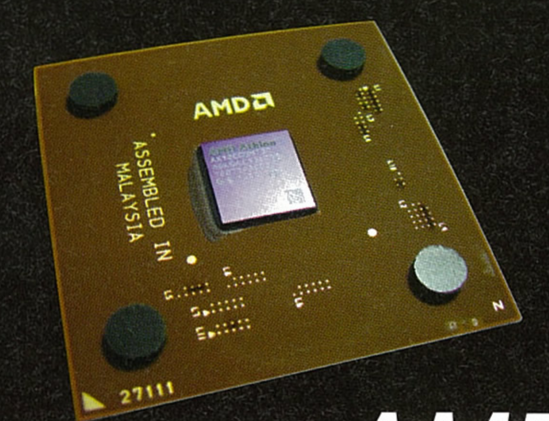
Équipée de 7 ports (5 PCI, 1 AGP, 1 CNR) et 3 emplacements mémoire DDR, cette K7T266 Pro2 dispose comme sa grande sœur d'un support sonore basique et de deux options intéressantes (non présentes sur le modèle de test) : le RAID IDE (grâce au chip Promise 20265R) et le support de l'USB 2.0 (puce NEC). Comme pour les autres modèles MSI, les logiciels de contrôle et d'overclocking sont livrés avec la carte. Le système D-LED est également présent.
Je rappelle que ce dernier permet d'avoir des informations précises sur l'initialisation de la carte mère pour repérer plus facilement ce qui coince en cas de problème. Les fanas d'overclocking tiqueront juste sur le dissipateur thermique passif placé sur le Northbridge. Il fait pourtant bien son boulot et permet de réduire les nuisances sonores que provoque un ventilateur supplémentaire.

DDR Power

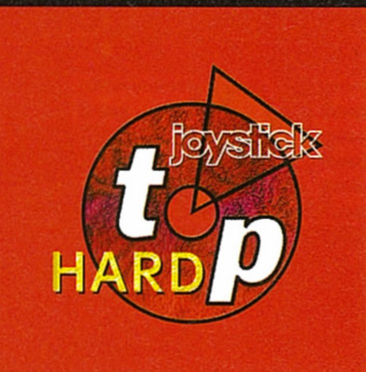
L'atout principal de ce produit, ce sont ses performances mémoire largement supérieures à l'ancien modèle. L'intérêt ? Quelques images par seconde en plus dans nos jeux adorés. Inutile de pleurer si vous avez l'ancienne révision : elle reste de très bonne qualité surtout avec les derniers BIOS. Mais pour VIA, il était important de proposer quelque chose de plus sérieux pour faire face aux nouveaux concurrents. Les changements portent uniquement sur la partie nord du chipset. Ce Northbridge (nommé VT8366A) dispose maintenant de deux améliorations majeures :
un contrôleur mémoire remanié plus efficace et des buffers internes plus importants. Ce dernier point permet au processeur de reprendre le travail plus rapidement après avoir envoyé des données vers la RAM. Inversement, le flot de données depuis la RAM vers le CPU est plus constant.
Les tests sont sans appel. Avec un Athlon 1 400 MHz (la carte supporte également les nouveaux Athlon XP jusqu'au 1800+ pour le moment), les scores explosent le reste des chipsets DDR à part le P4X266 pour Pentium 4. Notez que le BIOS de cette carte risque d'être encore amélioré pour gagner quelques Mo/s. Mais 929 Mo/s, avec des réglages corrects et de la RAM DDR CAS2 sans marque, c'est déjà impressionnant.
En attendant le réveil des autres constructeurs, cette MSI devrait être, pendant quelque temps, la meilleure carte mère DDR facilement disponible dans l'Hexagone. Elle donne au passage un réel intérêt à l'utilisation de mémoire DDR dans une config de joueur.

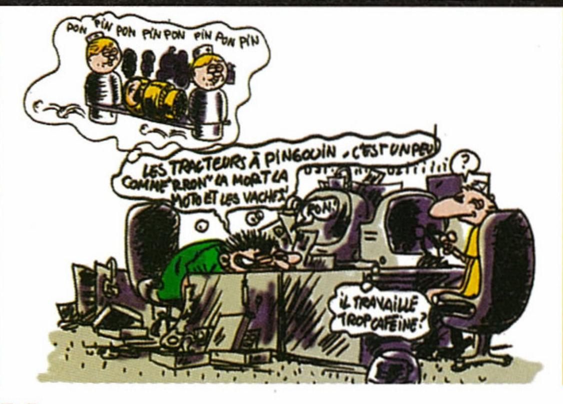
AMD Athlon XP 1800+

La fin de l'année sera XP ou ne sera pas. Si ça continue, même les sèche-cheveux seront XP. Mais l'Athlon XP ne repose pas simplement sur un changement de nom opportuniste. Les évolutions techniques sont réelles et permettent un gain de performances qui ne va pas arranger le Pentium 4.

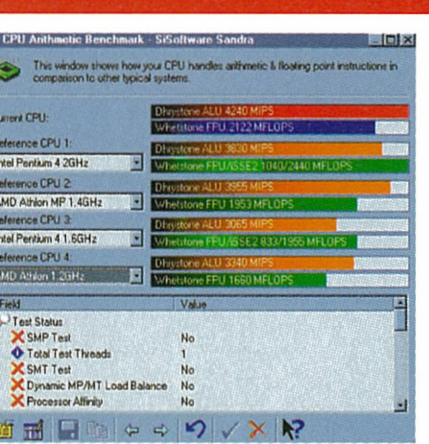


LA XP À LA SAUCE AMD





et jeu d'instruction 3D Now ! Professional qui apporte la compatibilité avec le SSE d'Intel grâce à 52 instructions supplémentaires. Côté physique, on note un nouveau packaging marron (Organic Pin Grid Array, à base de fibre de verre à la place de la céramique) moins cher à fabriquer et plus résistant. AMD annonce 20 % de consommation électrique en moins grâce à ce procédé et à un redesign du CPU. Durant les tests avec un ventilateur basique, le chip n'a jamais dépassé les 51°.



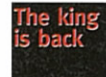
Malgré presque 500 MHz de plus au compteur, le P4 2 GHz perd son titre de leader.

CONFIGURATION DE TEST
AMD Athlon 1800+ et 1,4 GHz
Carte mère MSI K7T266 Pro2
GeForce3
256 Mo de RAM DDR PC2100 CAS2
Disque dur IBM 7200 trs/min
30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition
DirectX 8a
Drivers Nvidia 12.41
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.33v

Non, l'Athlon XP 1800+ ne va pas à 1 800 MHz. Ce système de « performance rating » (PR) compare la puissance réelle de ces nouveaux modèles avec l'ancienne génération d'Athlon. Bref, à 1,53 GHz cette version équivaudrait à un Athlon classique à 1 800 MHz. Si cette théorie est proche de la réalité, elle cache surtout une technique bancale trouvée par AMD pour réduire l'écart de vitesse qui sépare ses produits de ceux d'Intel. Le grand public est en effet malheureusement plus réceptif à la puissance supposée d'un Pentium 4 2 GHz, alors que les Athlon sont plus performants à des vitesses bien inférieures. Personnellement, j'ai de gros doutes sur l'efficacité de ce stratagème, qui risque surtout de semer le trouble chez les non-connaisseurs. Mais il ne doit pas occulter les qualités de cette nouvelle gamme basée sur le très attendu core Palomino.



Fabriqué en 0,18 micron dans l'usine ultramoderne de Dresde en Allemagne, ce CPU bénéficie des technologies d'interconnexion cuivre dont on a beaucoup parlé l'année dernière. Il embarque 37,5 millions de transistors, 128 Ko de cache L1 et 256 Ko de cache L2 qui fonctionne à la même fréquence que le processeur. Ce chip intègre une diode de mesure de la température qui permet d'éviter de le griller (à condition que les cartes mère sachent l'exploiter, ce qui n'est pas encore le cas) et nécessite une fréquence de bus de 133 MHz DDR (266 MHz donc). Comme le core Morgan des derniers Duron (voir le test du numéro 130), ce Palomino intègre de nouvelles techniques : data prefetch revu et corrigé



Le gain de performance par rapport au 1,4 GHz classique est indéniable. Quake3 en mode fastest passe de 216,6 images/s à 238 par exemple. Le test SiSoft Sandra indique 4240 MIPS contre 3830 (chiffre SiSoft) pour le P4 2 GHz et 3867 pour l'Athlon 1,4 GHz. Les tests disponibles sur le Net confirment que même un Athlon XP 1700+ (que je n'ai pas eu) est capable de battre le Pentium 4 2 GHz sur des benchs aussi différents que le SYSMark2001, l'encodage de vidéo en MPEG-4/MPEG-2 ou l'ensemble des jeux 3D du moment. Pour vous donner une idée, Max Payne en 640x480 affiche 112 images/s sur Athlon XP 1800+ contre 102 sur P4 2 GHz. D'après les scores, il faudra attendre le P4 2,2 GHz pour voir Intel reprendre la tête. C'est définitivement la preuve (si besoin était) que le P4 a beau être cadencé de manière impressionnante, il est loin d'avoir l'efficacité de l'Athlon.
Pas besoin de vous faire un dessin : cet Athlon XP est ce qui se fait de mieux en processeur x86 pour le moment. Le prix tournera autour de 2 500 francs, avec une baisse à prévoir pour fin octobre/début novembre. Cerise sur le gâteau, le timing est parfait pour AMD : l'arrivée de cartes mère KT266A comme la MSI testée dans ce numéro ou l'EPoX EP-8KHA+ permet de monter des systèmes qui exploitent pleinement la puissance de leur création. Mais le prochain champion d'Intel - nom de code Northwood - sera un adversaire sérieux pour AMD C 0,13 micron, 512 Ko de cache L2, nouveau bus 133 MHz) même si je doute que le géant de Santa Clara le sorte à un prix compétitif.

top HARD

Les enfants, tout arrive. Avec le KT266A, VIA offre enfin un chipset DDR qui vaut le coup, qui est disponible sur de bonnes cartes mère et qui ne plombera pas votre porte-monnaie. Du coup, les configs du mois se prennent un petit lifting. Ça ne fera pas de mal pour les quelques jeux de Noël qui en auront besoin. Au pire, ça permettra toujours de frimer devant les potes qui viennent de passer sur KT133A avec Athlon classique (sur mes conseils, je sais, pas taper). Que ces derniers se rassurent, la différence de performance n'est pas suffisante pour motiver un changement. Mais dans le cas d'un PC neuf ou d'une upgrade plus importante, la question ne se pose pas. Doc Caféine

La carte mère

Nvidia est peut-être un poil en retard avec le nForce (qui devra en plus faire ses preuves) mais on s'en fiche. VIA comble ce vide avec un chipset KT266A qui dépasse les attentes que l'on pouvait avoir à son sujet. MSI et EPoX sont les premiers à proposer des modèles basés sur ce produit. Les deux sont d'excellentes cartes qui valent largement les 200 francs à débourser en plus par rapport à un modèle d'entrée de gamme moins efficace. Hop, les 3 configs se retrouvent harmonisées de force.

Config 1 : MSI K7T266Pro2 (VIA KT266A/socket A), environ 1 150 francs TTC

Config 2 : MSI K7T266Pro2 (VIA KT266A/socket A), environ 1 150 francs TTC

Config 3 : MSI K7T266Pro2 Raid USB2 (VIA KT266A/socket A), environ 1 350 francs TTC

Le processeur

Le P4 2GHz reste à un prix prohibitif et ses perfs sont loin d'être si intéressantes. Il n'a donc toujours pas le droit de résider dans cette rubrique qui reste 100 % AMD. Avec l'arrivée des Athlon XP, il est temps de faire un peu le ménage ici aussi et de penser à upgrader si vous êtes toujours coincé à 300 MHz...

Config 1 : AMD Athlon 1,2 GHz (FSB 266 MHz, socket A), environ 850 francs TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz), environ 1 800 francs TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 2 400 francs TTC

La RAM

Si la RAM est toujours aussi peu chère, attention à sa qualité ! Préférez de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout. Certaines cartes mère comme l'Asus A7V133 sont très sensibles à la qualité de RAM utilisée. Notez, du reste, qu'à partir de ce mois-ci, c'est DDR only pour les 3 configs.

Config 1, 2 et3 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 400 francs TTC

La carte vidéo

La guerre est maintenant totale entre ATI et Nvidia. Je sens que ça va saigner sur les forums hardware de la planète... Radeon 8500 contre GeForce 3 Ti500, Radeon 7500 contre le reste de la gamme Nvidia, tout va être une affaire de goûts. Mais aussi de prix et surtout de drivers. ATI a encore des progrès à faire de ce côté-là et c'est pour ça que je limite mes recommandations à la 8500 dont le ratio prix/performance vaut bien un peu de patience côté software.

Config 1 : GeForce2 Pro 32Mo, environ 1 000 francs TTC

Config 2 : GeForce2 Pro 64Mo (environ 1 250 francs TTC) ou GF3 Ti200 (environ 2 000 francs TTC)

Config 3 : ATI Radeon8500 (environ 2600 francs TTC) ou GeForce3 Ti500 (environ 3000 francs TTC)

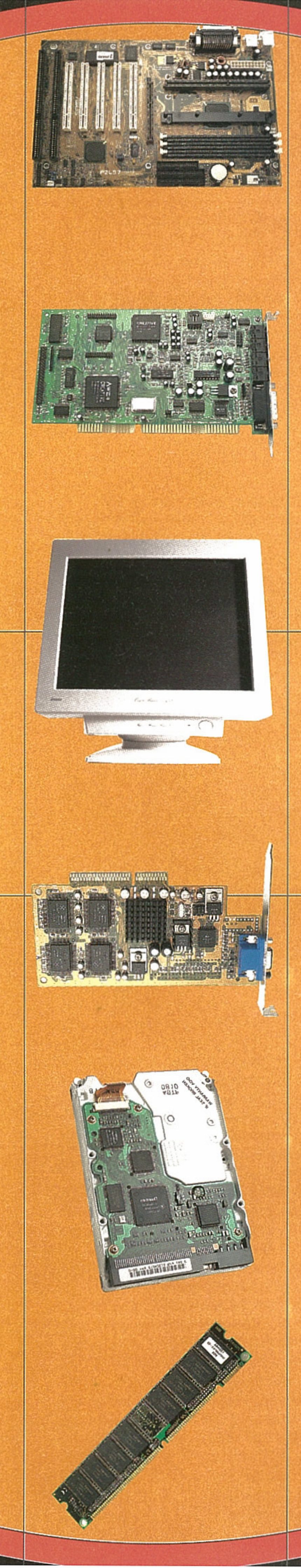
La carte son

Toujours aussi difficiles à trouver, les cartes Philips méritent pourtant quelques efforts vu leur qualité. Attention, visiblement l'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 1 300 francs) mais se trouve en version OEM pour environ 800 francs en cherchant un peu. Cela étant dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec l'arrivée de l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est déjà très intéressant. À noter également, le nouveau prix ultra intéressant de la Live Player 5.1 !

Config 1 : SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 300 francs TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 800 francs TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 1 100 francs TTC/ SoundBlaster Audigy Platinum, environ 1 700 francs TTC



Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement. En plus, les prix baissent vraiment sur ces produits en ce moment. Profitez-en !

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 francs TTC

Config 2 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 francs TTC

Config 3 : Lecteur de DVD IDE (16X et 40X), environ 600 francs TTC

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 trs/min Ultra DMA sont à choisir, vu leur prix ridicule. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performance est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets compatibles. Attention, il semble que des problèmes de fiabilité affectent les IBM en ce moment, selon leur usine de provenance. Je manque encore d'infos à ce sujet. Du coup, je change la marque pour le moment...

Config 1 : Seagate 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 900 francs TTC

Config 2 : Seagate 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 900 francs TTC

Config 3 : Western Digital 80 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 900 francs TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 francs TTC

Config 2 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 francs TTC

Config 3 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 francs TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear : environ 1 000 francs TTC
- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 200 francs TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 730, environ 2 300 francs TTC

Config 2 : 19 pouces Iiyama MF901U (Vision Master 452), environ 3 300 francs TTC

Config 3 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 4 000 francs TTC

C'est le Delco

En tant qu'utilisateurs de PC, nous sommes tous confrontés à des questions techniques sur cette infernale machine et ses cohortes de démons familiers aux noms trop connus : Plantage, Panne, Maintenance et Configuration. Heureusement, au Delco, même si les anges salvateurs sont en quantité réduite, nous avons deux ou trois idées sur la question... Ne laissez plus Murphy prendre possession de votre processeur. Refusez la corruption de vos mémoires et, en prime, améliorez vos connaissances. Envoyez vos questions, suggestions, etc., au DELCO, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou à crack@joystick.fr pour les mails.

TOUS LES PROCESSEURS INTEL P4 SONT-ILS COMPATIBLES ENTRE EUX ?

Non, il existe actuellement deux types de Pentium 4 qui, bien qu'utilisant le même cœur (Willamette) en technologie 0.18 micron, sont différents à cause du nombre de pattes de ces processeurs. Il y a les modèles utilisant un « socket 423 pin » (boîtier PGA 423 pattes) et les versions 478 pins (boîtier FC-PGA2 478 pattes). Il faut donc bien faire attention d'acheter la bonne version qui montera sur votre carte mère. Les processeurs 423 pattes devraient progressivement céder la place aux versions en socket 478 plus récentes. En effet, malgré un nombre de connexions plus élevé, les boîtiers au format 478 sont plus compacts ; ils seront d'ailleurs les seuls utilisés pour les futures versions de Pentium 4 utilisant un cœur à 0.13 micron (les modèles S423, eux, ne devraient pas dépasser 2 GHz). À noter, à titre indicatif, que les plates-formes basées sur les processeurs AMD actuels Athlon (cœur Thunderbird) ou Duron (cœur Spitfire) utilisent toutes le même format PGA, le « socket 462 », dit aussi « socket A ». Ce format de connexion restera le même, y compris pour les successeurs de ces microprocesseurs : l'Athlon XP (appelé aussi Athlon 4, avec cœur Palomino) et le Duron à base de cœur Morgan (les nouveaux Duron 1 GHz et au-dessus sont des Morgan).

TOUCHES POUR APPELER L'ÉCRAN DE SETUP ?

Toutes les machines récentes envoient à l'écran du SETUP, en appuyant sur la touche [Suppr] (DEL sur un clavier Qwerty) dès le démarrage de l'ordinateur. Pour les cas récalcitrants et surtout les vieux PC, il faut parfois employer d'autres touches ou combinaisons de touches, par exemple : [F10] (vieux Compaqs) ; [F1] (certains IBM) ; [F2] (HP, Digital) ; [Ctrl+][Alt]+[Echap] (Commodore, vieux bios Award) ; [Ctrl]+[Alt]+[F1] ou [Ctrl]+[Echap] (Bios Phoenix). D'autres possibilités existent comme [Ctrl]+[Alt]+[Entrée] ou [Echap]. Normalement, cet éventail de combinaisons devrait couvrir la grande majorité des cas. Si vous n'arrivez toujours pas à ouvrir le menu de SETUP, il faudra vous procurer la documentation du PC ou de la carte mère pour obtenir l'information nécessaire.

NETTOYER L'INTÉRIEUR D'UN PC ET MONTER UN REFROIDISSEUR

Après quelques années de service intensif, les divers ventilateurs d'un PC finissent par accumuler des couches assez importantes de poussière à divers endroits, ce qui finit par nuire à la qualité du refroidissement. Un nettoyage s'impose. Une fois le boîtier du PC ouvert et ce dernier déconnecté, il faut nettoyer à sec tout ce qui est composants électriques ou électroniques et refroidisseurs. La méthode la plus simple de nettoyage est l'emploi d'un pinceau sec, éventuellement associé à un petit aspirateur portable. Pour les couches de poussière bien collées, une vieille brosse à dents recyclée (et sèche) est également un bon auxiliaire. Il est recommandé d'éviter les brossages trop vigoureux, certains composants électroniques fragiles de la carte mère pouvant ne pas apprécier.

- Au niveau de tous les ventilateurs (châssis, etc.) la crasse a tendance à se coller sous les pales de l'hélice. Pour travailler à l'aise, démonter le (ou les) ventilateur(s).
- Du côté microprocesseur, si l'ensemble radiateur/ventilateur du cpu est chargé de dépôts poussiéreux importants, il est souhaitable de démonter cet ensemble du processeur pour nettoyer ; car pour séparer le ventilateur de son radiateur, il faut souvent enlever des clips ou vis en forçant un peu, et il est préférable que cette opération s'effectue avec le refroidisseur non monté sur le processeur. Attention, il y a un certain nombre de blocs de refroidissement processeur qui utilisent un « pad » thermo-conducteur dit « à changement de phase » entre le radiateur et le dessus du processeur. Ces pads conduisent bien mieux la chaleur que ceux réutilisables en graphite, mais hélas, ils ne servent qu'une seule fois. Si vous êtes dans ce cas, et que la surface du pad paraît déchirée ou abîmée, il faudra complètement retirer les restes de l'ancien pad (pas d'outil métallique susceptible de rayer l'aluminium ; utilisez un racloir en bois ou plastique, des Q-Tips ou un chiffon + alcool à 90° par exemple) et remplacez-le par un pad neuf ou par une fine couche de graisse thermique (silicone compound, artic silver, etc., voir magasins de composants informatiques ou électroniques) avant de remonter le refroidisseur sur le processeur. Il est bon de rappeler que très souvent le clip de fixation du refroidisseur est asymétrique et démontable. Il est vital de le remettre dans le bon sens. Observez bien votre refroidisseur et le support processeur de la carte mère, il faut qu'une fois en place le clip de fixation appuie bien au milieu du processeur.
Si le radiateur vous semble décalé, ou que le clip est dur à monter, vérifiez que vous le montez dans le bon sens. Normalement, un bon montage de refroidisseur s'effectue en le mettant à peu près parallèle au-dessus du processeur en enclenchant le clip à la main (pas de montage avec refroidisseur incliné pour faciliter la première fixation. Avec de

la maladresse, cela peut abîmer le cœur d'un cpu fragile comme l'Athlon). Il faut éviter d'utiliser un outil pour fixer le clip, mais hélas, certaines fixations mal conçues sont quasi impossibles à enclencher sans utiliser un tournevis ou une pince à bec fin pour pousser. Dans ce cas, faites bien attention, car si l'outil rippe du clip, il peut abîmer le circuit imprimé de la carte mère en dessous, voire endommager un composant ou couper une piste. Dans ce cas, essayez de protéger la partie sous le clip par un bout de carton fin scotché que vous retirerez une fois le radiateur en place.

- Après le nettoyage, vérifiez soigneusement que tous les câbles (y compris ceux alimentant les ventilateurs CPU...), cartes ou barrettes mémoires, sont bien enfoncés dans leurs supports. Et voilà, un PC tout propre, tout frais...

TESTER LES PERFORMANCES D'UN DISQUE DUR ?

En matière d'évaluation de disque dur (et comme pour les tests de processeurs), ce qui compte, ce sont les performances pendant l'utilisation de vos logiciels habituels. Malgré cela, il est pratique de se faire une idée, à la fois en examinant les caractéristiques techniques de votre unité (voir documentation), et ensuite, en utilisant un programme de benchmark capable de tester la vitesse de votre disque dur. Rappelons que pour un disque dur, le goulot d'étranglement des performances n'est pas l'électronique (contrôleur, interface IDE ou SCSI). En effet, un disque dur n'est jamais qu'un dispositif de stockage mémoire magnéto-mécanique, où la vitesse de transfert électronique des données sera toujours tirée vers le bas par la vitesse du dispositif mécanique, piloté par des moteurs électriques (têtes inscrivant/lisant des données en forme de champs magnétiques, sur des disques en rotation rapide). Les paramètres à examiner pour déterminer les performances d'un disque dur sont les suivants :

- Taille du disque dur : actuellement, en gigaoctets, elle dépend de la « densité d'enregistrement », qui est la quantité de données maximale inscrite sur une surface précise (ex. : 10 Ko/mm²) des disques rigides magnétiques (appelés plateaux) contenus dans le boîtier du disque dur. Plus la densité d'information est élevée, plus les têtes de lecture/écriture du disque dur liront de données en un même temps. La taille du disque dur, bien que dépendant aussi du nombre de plateaux contenu par l'unité de DD, est donc un indicateur indirect de la densité d'enregistrement, et donc des performances du disque dur (les disques de forte capacité sont automatiquement plus rapides que ceux de faible capacité).
- Vitesse de rotation : plus elle est élevée et plus les têtes du disque dur accèderont rapidement aux données, et plus vite elles les liront ou écriront. Les vitesses de rotation classiques de disques durs sont le 3 200 tr/min, le 5 400 tr/min, 7 200 tr/min, 10 000 tr/min et même 15 000 tr/min pour les disques SCSI les plus avancés.
- Taille du cache mémoire (buffer) : tous les disques durs actuels comportent une mémoire cache intégrée (un peu comme les processeurs). Ainsi, lors des accès fréquents aux mêmes données, celles-ci seront déjà présentes dans la mémoire vive électronique du cache, bien plus rapide que le système de stockage magnétique. Une grande taille cache favorise la vitesse.
- Temps d'accès (Access Time) : c'est le temps nécessaire pour trouver une donnée sur le disque (temps de déplacement des têtes de lecture plus attente rotationnelle de la donnée recherchée). Dépend à la fois de la vitesse de rotation des plateaux, et de la vitesse de déplacement des têtes de lecture/écriture. Il est mesuré en milliseconde. Bien entendu, plus c'est court, plus c'est bon.
- Taux de transfert : le taux de transfert (en Ko/sec ou Mo/sec) peut être assimilé à la vitesse maximale de lecture des données, et à la vitesse maximale d'écriture sur le disque dur. En général, la vitesse d'écriture est un peu plus lente. Il dépend bien sûr de tous les autres facteurs déjà cités (vitesse de rotation, densité d'enregistrement, temps d'accès, cache, ...). À noter que la vitesse de transfert est évidemment beaucoup plus rapide quand on lit un gros bloc de données contigu (accès séquentiel) que si le bloc de données est éparpillé un peu partout (accès direct dit aussi « random access »).Une fois nanti de ces quelques informations, vous n'avez plus qu'à passer aux tests pratiques avec par exemple, les programmes de test (benchmark) suivants.

HD Tach version 2.61 : www.tcdlabs.com/
Sandra : www.sisoftware.demon.co.uk/

CARTE VIDÉO VOODOO 2 SEULE ET SON CABLE

En effet, un accélérateur 3D, à base de 3dfx Voodoo 2 (par exemple, une carte Monster 3D 2), ne peut fonctionner seule car il s'agit d'un accélérateur 3D d'une génération ancienne qui n'intégrait pas encore les fonctions d'affichage 2D. Il faut l'utiliser en le connectant à la sortie d'une autre carte vidéo classique 2D par un câble spécial et brancher le moniteur vidéo sur le second connecteur de l'accélérateur 3D. Utilisée seule, une carte à base de Voodoo 2 n'affichera aucune image. Ce type de matériel bien que dépassé par rapport aux cartes graphiques AGP récentes est néanmoins utilisable avec une carte mère moderne (dépannage, seconde machine...). Cette configuration graphique consomme deux slots PCI. Beaucoup de vieilles cartes graphiques 2D conviennent, mais un modèle avec au moins 2 Mo de RAM est souhaitable.

ERRATUM :

Il fallait lire : www.wimsbios.com/ le mois dernier dans les adresses concernant le BIOS (le « S » a malencontreusement disparu) pour accéder au site « Wim's BIOS ». Tant que nous y sommes, une autre très bonne référence dans ce domaine : Le guide du bios d'A. Rojak Pot : www.rojakpot.com/



EveRQuest deviENT uN JeU de Rôle ?

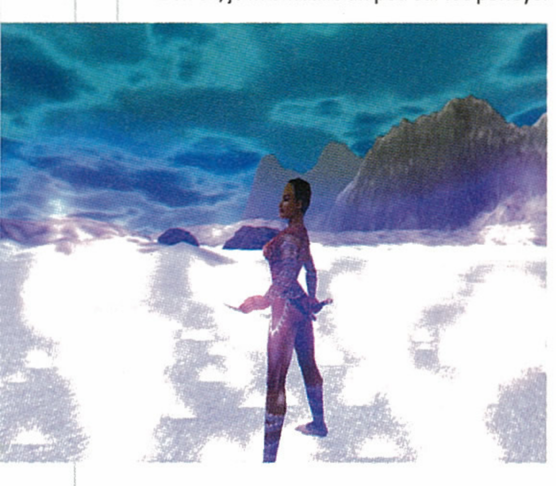




Sony Online est tout fier de vous faire part du lancement de Firona Vie. Sous ce nom d'italienne un peu boudinée se cache un serveur Everquest qui encourage tous les joueurs à avoir un comportement plus « role playing » que sur leurs autres plans d'existence. Au menu et en exclusivité sur ce serveur, le joueur en quête d'un peu plus de tranquillité pourra découvrir un système d'alignement (le bien, le mal, le sucré, le salé) à la création d'un personnage. Les nouvelles règles enlèvent aussi le moyen de communication standard entre les races. Du coup, il faudra communiquer avec le troll ou l'elfe comme Florent Pagny dans son tube « Savoir aimer », à savoir, à travers le langage des signes. Autres point nouveaux : on ne pourra plus être entendu d'aussi loin en hurlant, et les joueurs seront limités à seulement un personnage par compte d'EQ.

Mobi-Verant

A n'en pas douter, les gars de Verant veulent évangéliser le monde à tout prix à coups d'Everquest par tous les moyens possibles et imaginables. Après les rencontres entre des milliers de joueurs d'Eucul (ou Ikiou en ricain), lors de conventions qui ont sans doute vu plus de mariages de célibataires obèses isolés en une seule semaine, que le révérend Moon dans toute sa vie, voici qu'ils nous ressortent le coup de la Mobicard des téléphones portables. L'idée, toute conne mais commercialement géniale, est de vendre des cartes de jeu d'un prix (américain) de 200 balles donnant droit à trois mois de jeu. L'intérêt ? L'offrir à ses pires ennemis pour qu'ils démissionnent de leur boulot, toucher les gens interdits de chéquier (et donc de cartes de crédit, indispensables jusqu'ici), les paranos du piratage Internet, les SDF, les mineurs et pourquoi pas, si on va plus loin les chats, les poneys et même les petites boîtes de céréales. Bon ok, je m'emballe un peu sur les poneys.



NeT NEwS

LA DÉMO DE RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN EST EXCELLENTE. DU COUP, C'EST WEB BAR TOUS LES JOURS À LA RÉDAC', COMME À LA GRANDE ÉPOQUE DE COUNTER-STRIKE. CHOUETTE ! DARK AGE OF CAMELOT A L'AIR BIEN FAMEUX AUSSI. SORTI AUX ÉTATS-UNIS, IL RENTRE EN PHASE BÊTA DE PAR CHEZ NOUS. TROP FORT, ON VA AVOIR DES SERVEURS ET UNE ANIMATION RIEN QUE POUR NOUS, LES FRANCOPHONES !

iansolo@joystick.fr

JeU de nAin Jeu de CréTin

Rien que de vous en parler, j'en ai des frissons dans le dos. Pire encore, mon code déontologique de journaliste m'oblige à vous faire part d'une info aussi importante. Le monde doit savoir. Je viens d'apprendre qu'un massive online role playing game est en préparation. Rien de plus ? Si si , c'est ça le problème : c'est qu'au lieu d'un thème médiéval-fantastique, science fictionnesque ou militaire, on évoluera dans un monde où on pourra incarner des super-héros à toutes les sauces. Tous les loosers du monde, les derniers des classes de gym (comme moi, mais en plus atteints), ceux qui se font martyriser par leurs camarades et qui feuillettent en cachette, dans des lieux sombres, des fascicules de Supergirl, en bref, ceux qui lisent des comics ricains, auront enfin un jeu. Bien sûr, la boîte qui publie le jeu se nomme cryptic studios, cryptique tout comme le type de héros que l'on va jouer, car bien sûr les licences Marvel ou DC, ça doit coûter des ronds. Donc rendez-vous pour incarner « Herisson », la version épurée de ce crétin de Cerval ou un membre de la cinquième colonne dont l'inspiration germanique n'est plus à prouver après une visite sur le site du www.cityofheroes.com/villains.htm. Ne pas manquer surtout de faire un tour sur la FAQ où de bons citoyens posent des questions angoissantes telles que : « Pourrons nous créer nos propres costumes ? ».









Pos: 12/12
Lap: 1/3
02:37.492
169 km/h
Gear 4
Press "F12" for Help/Pause
Best Lap:
Race Record: 04:08.804



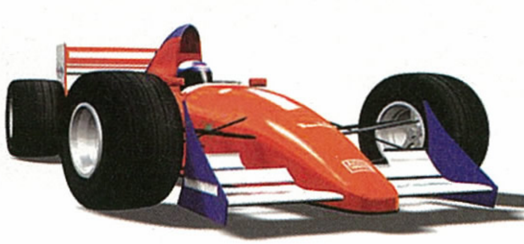
Pos: 4/12
Lap: 2/3
03:07.245
123 km/h
Gear 3
Press "F12" for Help/Pause
Best Lap: 02:14.286
Race Record: 04:12.393



Pos: 1/12
Lap: 2/3
03:37.659
158 km/h
Gear 4
Press "F12" for Help/Pause
Best Lap: 02:11.246
Race Record: 00:00.000



4x Studio

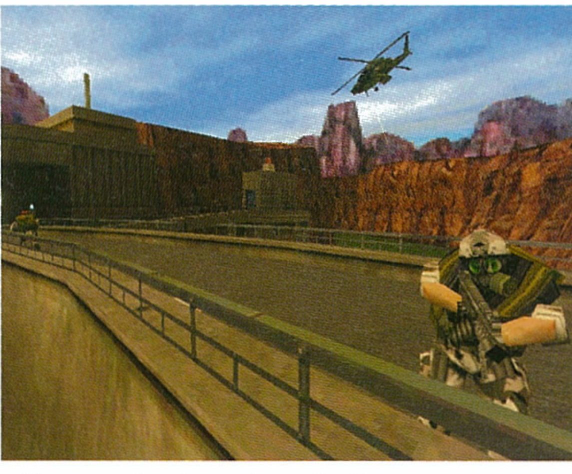




CNM
COMMUNICATION ET NOUVEAUX MEDIA
COMMUNICATION AND NEW MEDIA



la Fin Du moDem est pOur demain



Lors de l'installation du dernier patch pour Half-life, vous avez certainement remarqué qu'en fin d'install, celui-ci vous a demandé si vous vouliez vous faire sonder. Si vous avez répondu « oui », vous avez gagné le droit d'avoir mal aux fesses mais aussi que le programme envoie votre configuration aux développeurs ainsi que votre vitesse en réseau. Les résultats sont considérés comme crédibles car ayant été calculés à partir des envois de 300 000 joueurs. Ainsi, on apprend que 60 % des connectés possèdent des connexions d'un débit supérieur à 589kbps, que 20 % d'entre eux sont d'ailleurs très proches de la vitesse d'une T-1 . Plus de 50 % des participants ont entre 256 et 512 Mo de RAM et un CPU cadencé entre 700 et 800 MHz. Côté cartes graphiques, pas trop de surprises puisqu'on voit du Nvidia à tous les étages (GeForce 2 principalement). D'après le site de Cgonline d'où provient cette news, on peut d'ores et déjà dire que les jeux par modem « conventionnels » sont super décédés.

WoW !

Vous avez été très nombreux (un peu moins de deux) à nous faire part de votre intérêt pour la vraie-fausse surprise éventée que Blizzard nous réservait à l'ECTS : son jeu de rôle online massif : World of Warcraft. Bon, même si je ne suis pas un grand fan des produits de blizzouille, je dois avouer qu'à l'image des jeux de Blizzard North, le graphisme et la réalisation ont l'air très carré, les textures vraiment mignonnes et les streums un poil plus réussis que dans bien d'autres jeux. Du même coup, on a eu droit à un aperçu de l'interface du joueur qui ressemble à s'y méprendre au fruit d'un accouplement entre celle d'Ultima Online (la carte radar) et de Diablo 1 (l'inventaire, la barre de vie et de mana). Voilà l'occasion rêvée pour vous balancer les derniers screenshots.

TrenTe Mille amis

Une société baptisée en toute simplicité Cybernet, spécialisée dans la recherche en technologies informatiques novatrices (télémédecine et compagnie) vient d'annoncer la mise à disposition d'une nouvelle architecture pour les jeux massivement multijoueurs qui pourraient autoriser leurs créateurs à développer des mondes avec des dizaines de milliers de joueurs sur les mêmes « serveurs ». D'après eux, leur technologie pourrait être intégrée dans n'importe quel jeu Windows et réduirait la bande passante de 25 à 90 %. Le principe de cette technologie est tout simplement basé sur les systèmes distribués qui font les beaux jours des cours du soir (oui, bon..) d'ingénieurs en informatique au CNAM depuis trois ans. À l'origine, cette architecture avait été développée pour une utilisation militaire yankee comme des simulations de manœuvres, mais ces neuneus ont dû préférer Delta Force. Allez comprendre. Pour en savoir plus : www.cybernet.com/index2.html

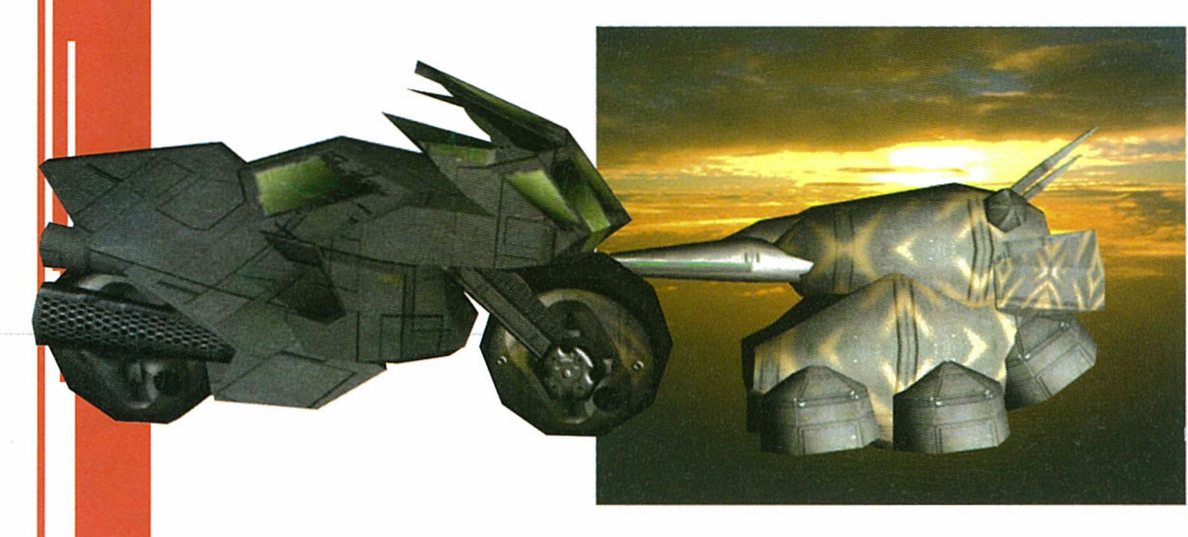
tir REctIfiant

Ce n'est pas Vivendi qui s'occupera en France de Dark Age of Camelot mais bien Goa, qui se met désormais à la distribution de jeux. L'adaptation romancée de Dark Age devrait paraître vers 2004 chez Gallimard ou au Seuil, mais là aussi je m'avance peut-être.

telex

Double redondance

Si on a été très triste d'apprendre que Maxis avait décidé d'annuler Sim ville, on vient d'avoir la confirmation que The Sims Online continuait d'être développé.



ÊTRE LIBRE DE CHOISIR A UN PRIX : 0 F*.

AOL, LA MEILLEURE ASSISTANCE TECHNIQUE[1].

AOL, LE KIT DE CONNEXION LE PLUS FACILE À INSTALLER[2].

AOL, LE N°1 POUR LA CONVIVIALITÉ DES SERVICES, MESSAGERIES, FORUMS, CHATS[2].

1. Source Web Magazine. Juillet 2001.
2. Source linternaute.com : "Les fournisseurs préférés des internautes." Juin 2001.

AOL EST LE SEUL À VOUS PROPOSER 20 HEURES D'ESSAI TOTALEMENT GRATUITES (ACCÈS INTERNET ET TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS), **SANS AUCUN ENGAGEMENT*.**

ET POUR SURFER L'ESPRIT LIBRE, DÉCOUVREZ NOTRE FORFAIT INTERNET TOUT COMPRIS DE 50 HEURES POUR 99 FRANCS PAR MOIS.**

CONNECTEZ-VOUS GRÂCE AU CD ROM JOINT À VOTRE MAGAZINE.
SI VOUS NE L'AVEZ PAS, TÉLÉPHONEZ AU : 0 826 02 6000 (0,98 F TTC/MIN).

* Votre offre d'essai comprend 20 heures totalement gratuites (accès Internet + télécommunications inclus) à utiliser dans les 30 jours qui suivent votre première connexion. A la fin de votre période d'essai, vous bénéficierez de la formule (Internet + télécommunications inclus) par défaut en vigueur à ce moment là, pour la connaître tapez le mot clé : MA FORMULE. Vous pouvez à n'importe quel moment consulter toutes nos autres formules d'abonnement, en tapant le mot clé : ABONNEMENT et ainsi sélectionner celle qui vous convient afin d'en bénéficier après la fin de votre période d'essai. Pour profiter de l'offre AOL, vous devez avoir plus de 18 ans, disposer d'une carte et d'un compte bancaires. Offre non cumulable avec toute autre offre promotionnelle AOL, réservée à un essai par foyer, à la France métropolitaine et valable jusqu'au 31/12/2001. Informations exactes au 1/09/2001. Pour les forfaits Internet + télécommunications inclus, les connexions se font uniquement sur un n° 0 860 intitulé, dans le cadre de la procédure d'abonnement "Offres Tout Compris" (appels gratuits, toutefois la toute première connexion, lors de l'ouverture de votre compte, est facturée en appel local).
** Offre mono-poste strictement réservée aux particuliers résidant en France métropolitaine pour une durée d'engagement de 24 mois. Conditions détaillées de cette offre en ligne sur AOL et au 0 826 02 6000 (0.98 F TTC/MIN).





Star Wars Galaxie, l'état des Stocks



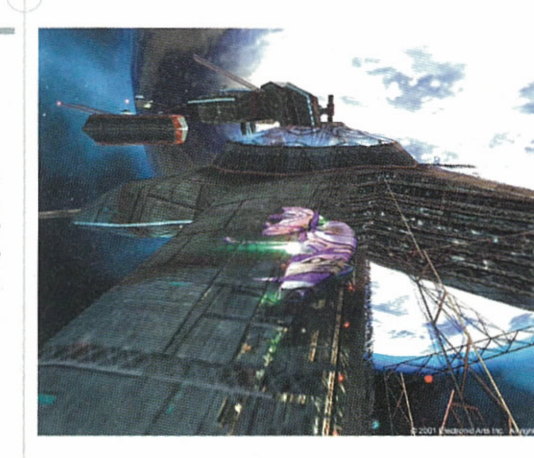


Des nouvelles Star Wars Galaxies : de source Gamespot.com, de nombreux serveurs seraient déjà actifs pour les besoin des tests de l'équipe de développement comme pour des tests de performance. Le système de combat n'as pas encore été implanté, et l'équipe de développement est en train d'optimiser le détail des textures et de créer les personnages que ses concepteurs décrivent comme étant « hautement réalistes » (merci mon gars, on l'a vu sur les screenshots). À l'origine, on pensait à une sortie lors du troisième trimestre 2002, mais en fin de compte, cela devrait plutôt pointer le bout de son Skywalker vers la fin de l'année (oui toujours 2002, rêvez pas). En ce qui concerne Planetside, ils cherchent aussi à réduire les problèmes de latence entre les gars jouant sur des T3 de compétition et ceux se servant d'un modem (oh les cons, ils ne savent pas qu'à la date de sortie les modems RTC auront disparu ?).

Les Secrétaires



Au moment où je vous parle, oui, à ce moment précis, Westwood Studio est en train d'effectuer un énorme test de stress en interne pour son jeu massivement multijoueur (et spatial), Earth And Beyond Online. Pour réussir à trouver autant de bêta testeurs en interne, ils ont eu une idée de génie : se servir des employés d'Electronics Arts du monde entier. Le test, s'il est concluant, pourra conduire à une bêta ouverte un de ces quatre. Le jeu est prévu pour début 2002.



Dans NEoCrON, IL y a NeO







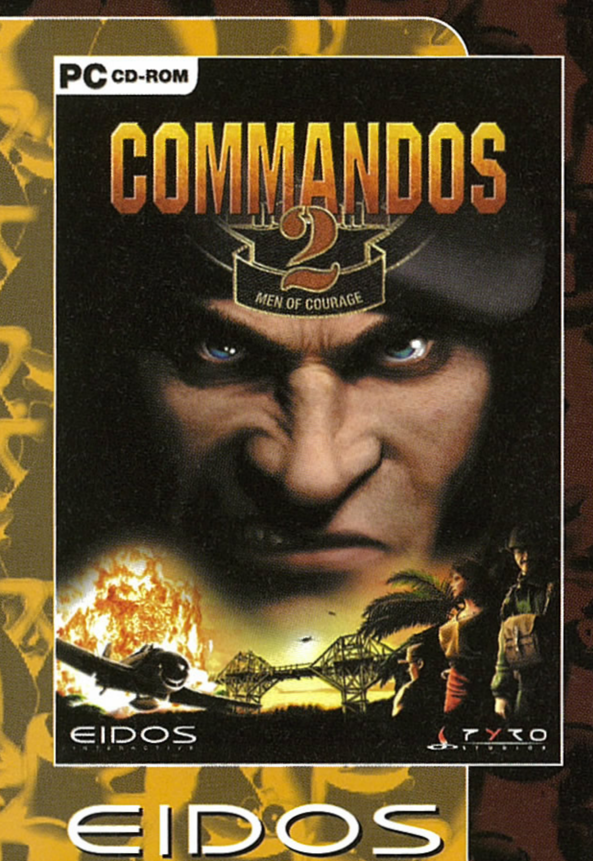
Toujours prévu pour le quatrième trimestre 2002, Neocron apparaît comme l'un des jeux à thème futuriste les plus intéressants. Son ambiance oppressante est typiquement cyberpunk, et son monde tout particulièrement orienté sur les villes. On a reçu une poignée de nouveaux screenshots et pas question que vous y échappiez.



Le COmmAnt BarRiL repreNd du Service

La Cyberathlete player league prend de l'ampleur, puisque c'est Valve lui-même qui va se fendre d'une version spéciale de Counter-Strike qui sera utilisée lors des championnats du monde en décembre prochain. Le but de tout ceci étant bien sûr de promouvoir le jeu face à un Quake Arena toujours omniprésent, mais aussi d'ajouter des myiards de trucs conçus uniquement pour ce tournois. En fait, c'est pas vraiment excitant : par exemple, on apprend qu'on verra apparaître la possibilité d'entrer le nom du clan ou de l'équipe (au lieu de terroristes et counters), que l'interface des textes a été revue dans le même sens pour être capable d'afficher ces noms. Plus intéressant, les deux skins officielles qui seront utilisées pendant les championnats seront le modele « T » pour les terroristes, et pour les contre-terroristes celle du GIGN français. Cocorico !. Quand je vous dis qu'on se fringue trop bien dans ce pays. Dans une autre optique patriotique, le CPL annonce que American Airlines devient la compagnie aérienne officielle pour le transport de ses joueurs : skui ! skui ! (Ça fait bien ça un aigle ?)


Connectez-vous sur
www joystick fr
et GAGNEZ
le Collector Ultime
COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE
Dédicacé par l'équipe de
Pyro Studios


PC CD-ROM
COMMANDOS
2
MEN OF COURAGE
EIDOS
PYRO
EIDOS
INTERACTIVE


GAGNEZ DES COMMANDOS!
LA LA LA LA-LA LA
ATTENDEZ-MOI LES COPAINS!







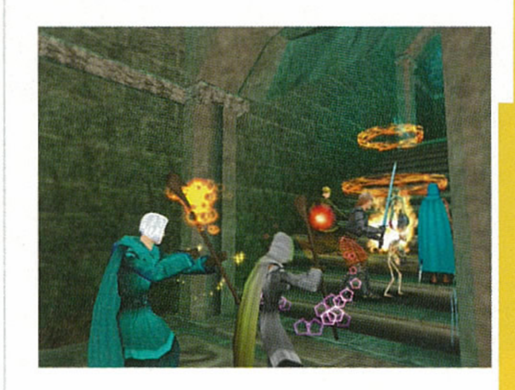


AVEC UN SYSTÈME DE PvP QUI PERMET DES AFFRONTEMENTS ROYAUME CONTRE ROYAUME, DARK AGE OF CAMELOT PROPOSE DES AFFRONTEMENTS EN GRAND NOMBRE QUI LE DÉMARQUENT DE SES CONCURRENTS ACTUELS.

DARK AGE of CameLOT

Win98, Direct3D
GENRE : RPG Online
Développeur : Mythic Entertainment États-Unis





Dark Age of Camelot prend naissance à la mort du roi Arthur. Sa disparition a entraîné la division de la contrée en trois royaumes distincts (Hibernia, Midgard et Albion) qui s'affrontent pour la suprématie du pays. Avant de vous joindre vous aussi au combat, il vous faut d'abord un avatar.

UN PERSONNAGE MÉDIÉVAL

Dark Age of Camelot est un MMORPG, c'est-à-dire que, bien qu'online, il reprend les règles fondamentales de tout bon jeu de rôle. Lors de la création de votre héros, après avoir choisi votre royaume d'arrivée, vous devez décider d'un sexe, d'un nom et d'une espèce. Ensuite vient la classe. Si chacune des classes possède des noms différents en fonction de votre région d'origine, elles sont toutes plus ou moins similaires, et un guerrier de base d'Hibernia possèdera à peu près les mêmes capacités que celui d'Albion, tout comme le mage, le prêtre ou le voleur. Bon maintenant, il ne vous reste plus qu'à vous jeter à l'eau. Votre arrivée s'effectue dans une ville : à l'intérieur de ses murailles, vous êtes en sécurité et ni joueurs ni créatures ne viendront vous étriper alors que vous vaquez de vendeur en vendeur. Des gardes costauds vous protègent, et le PvP suit des règles bien déterminées qui vous laisseront tranquille un petit bout de temps, mais ça, on en reparlera plus tard. Pour l'instant, votre plus grand souci est de gagner de l'expérience pour accroître votre niveau, et surtout trouver de l'or et du matos pour obtenir des armures et des armes. Et pour cela, deux solutions s'offrent à vous : tuer tout ce qui se présente ou faire des quêtes. A contrario des autres MMORPG du moment, les monstres ne vous ramèneront pas suffisamment de points pour leveller rapidement car l'expérience qu'ils vous donneront sera directement proportionnelle à votre niveau. N'espérez plus taper uniquement le même type de monstres pour vous ramasser un maximum d'XP en un minimum de temps. Les bestioles en dessous de votre niveau ne



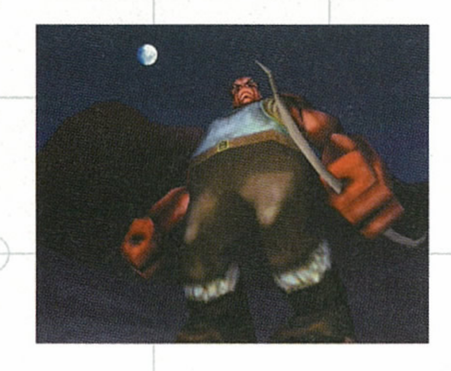






L'interface complètement configurable demande tout de même un petit moment d'adaptation.





kika

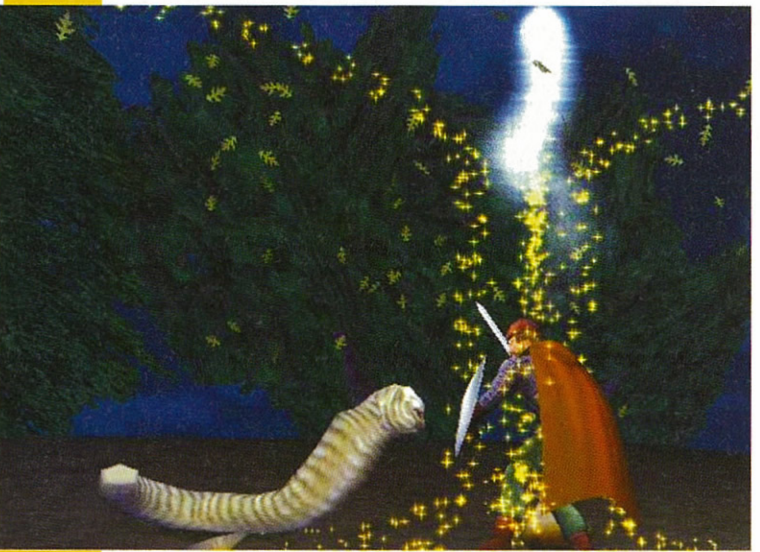






Il n'existe aucun radar qui permet de détecter les créatures environnantes mais les décors sont loin d'être monotones. On arrive facilement à s'orienter quand le temps le permet. La boussole est remplacée par une commande qui donne votre position.

vous laisseront ni objets ni XP. Vous serez obligé d'attaquer soit aussi fort que vous, soit plus fort que vous. Les mecs de Mythic ont trouvé le bon plan pour empêcher tout squat de donjon comme ça peut se passer dans Asheron Call. La meilleure méthode pour progresser rapidement sera d'effectuer des quêtes. Celles-ci vous permettront d'acquérir pratiquement la moitié de votre expérience pour passer au niveau supérieur. Distribuées par les NPC, elles vous rapporteront souvent des objets magiques et des capacités inédites. Mais attention, les trois quarts du temps, même si elles nécessitent un groupe d'aventuriers, elles restent solo. Seul l'avatar qui aura parlé au NPC profitera du bonus. Les quêtes seront non répétitives et personnalisées grâce à un moteur qui les génèrera en fonction de la classe et de la puissance de l'aventurier. Parallèlement à ce système d'expérience qui permet d'accroître vos capacités principales, il existe des compétences particulières que vous pouvez acquérir auprès des maîtres. Celles-ci vous donneront l'adresse pour tailler des vêtements, créer des armes ou les enchanter. Plus vous les exercerez, plus elles augmenteront.





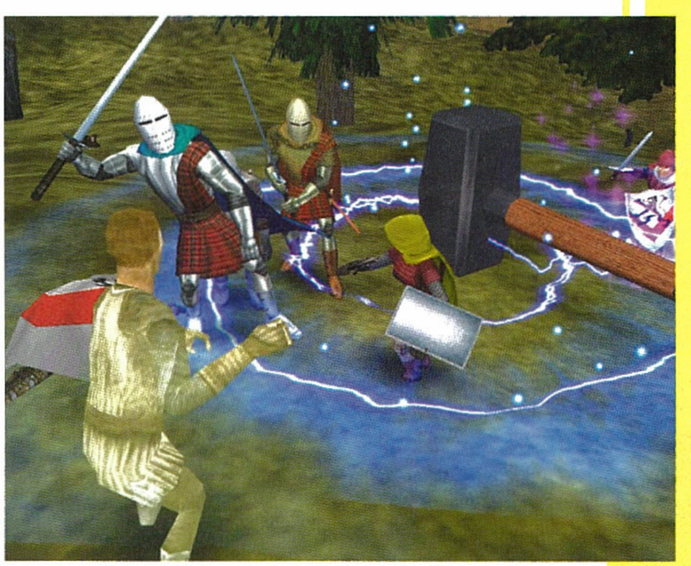


Les objets que vous récupérez sur les montres ne peuvent pas être volés, même si vous les laissez par terre. En groupe, ils sont distribués automatiquement de manière équitable comme l'expérience.

LE PvP

Le PvP (Player vs Player) dans Dark Age n'est plus vraiment du PvP. On parlera plutôt de Royaume contre Royaume. Les joueurs d'un même pays ne pourront pas s'entretuer. Plus tard, les développeurs rajouteront certainement une arène pour qu'ils puissent s'entraîner. N'oubliez pas que les trois contrées sont en guerre les unes contre les autres. Aussi, chacune d'entre elles organise des raids sur les autres pour récupérer des points royaume. Une des régions peut-elle être complètement envahie par une autre ? Non, car tout un système de protection est mis en place grâce à des places fortes de différents niveaux. Une région est coupée en deux zones : une zone plus dangereuse que l'autre dans laquelle, outre les créatures agressives qui y vivent, vous trouvez des avant-postes prenables. C'est-à-dire que les camps adverses, grâce à l'utilisation d'amulettes, peuvent se téléporter dans la région et attaquer les fortifications. Ils réussiront à en prendre le commandement uniquement si, après avoir tué tous les gardes NPC et non NPC, il arrive à éliminer le lieutenant de la place forte. Il va sans dire que le combat est extrêmement difficile ; mais avec une bonne horde d'aventuriers, vous arriverez à vos fins et pourrez jouir des avantages d'une ville en pleine terre ennemie.
La seconde partie du royaume est protégée par des fortifications qui empêchent tout envahisseur de passer. En réalité, quelques héros ennemis parviendront de temps en temps à les traverser, mais au prix de nombreuses pertes dans leur rang. Les hauts faits d'armes et la mort d'adversaires humains donneront des points de royaume aux avatars et aux guildes. Ce sera les seuls bonus tangibles que vous obtiendrez dans un premier temps. Vous n'aurez pas le droit de piquer les objets d'un ennemi mort ou de lui couper la tête et les oreilles afin de repartir chez vous avec un trophée. Mais ses points de royaume vous permettront petit à petit d'accéder à des avantages



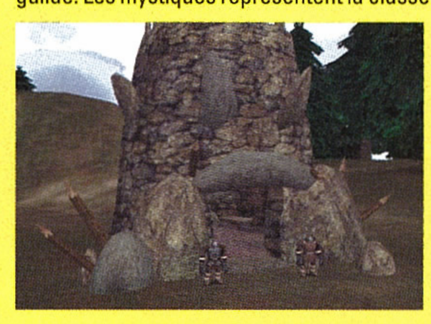

Autre différence entre les royaumes : les vêtements. Ils se différencient d'autant plus, que vous pouvez les teindre ou, si vous appartenez à une guilde, les frapper d'un écusson.

particuliers comme un cheval à vous, qui vous obéira et ne servira plus uniquement de bus d'une ville à l'autre, même si le combat sur son dos ne sera pas autorisé pour des raisons pratiques.
Les guildes n'auront plus la même utilité que dans les autres MMORPG. Elles serviront surtout, grâce aux points de royaume, à acquérir des avantages plus facilement et à mieux partager richesse et expérience.
La particularité de Dark Age of Camelot provient surtout de son système de PvP qui implique de véritables combats en groupe avec mise en commun des capacités pour créer des engins de siège et parvenir à supplanter les défenses. Même si on peut jouer seul en tuant des monstres ou en effectuant des quêtes, le jeu prend sa véritable dimension à plusieurs.
Que ce soit les classes qui poussent à ça (jouer un soigneur ne devient intéressant qu'en support) ou le système de PvP, vous ne prendrez réellement votre pied que si vous décidez de vous associer avec quelqu'un. Si le bêta test américain est actuellement fini, le français débute à partir de mi-novembre, il suffit d'aller sur le site de Goa pour s'y inscrire (www.goa.com).


Chaque sort a des animations différentes en fonction de votre classe et de votre royaume d'origine.

DeS ROYaUMES Et DES HommES

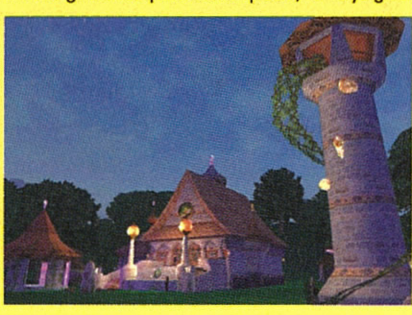
Midgard est la contrée la plus froide. Traversée de fjords et de glaciers, elle est habitée par les hommes du Nord, les Kobolds, les Trolls et les Nains.
Les hommes du Nord sont grands et forts. Ils pratiquent tous les arts sans être pour autant des spécialistes. Les Kobolds sont des petits personnages tout en finesse. Rapides, ils sont doués comme voleurs grâce à leur dextérité importante. Les Trolls sont des montagnes de chair. Grâce à leur stature immense et carrée, leur force de frappe est assez hallucinante, mais ils sont lents et quelques peu abrutis. Petits et costauds, les Nains font de bons prêtres et des guerriers habiles. Quatre classes sont accessibles aux habitants de la contrée : les Vikings sont les guerriers et acceptent toutes les races en leur sein.
Les Voleurs demandent une certaine dextérité qui empêche les Trolls d'adhérer à leur guilde. Les mystiques représentent la classe des mages et bien sûr, les Trolls y sont toujours personna non grata. Les Seers sont des soigneurs qui excellent dans les sorts de défense et de soin et acceptent même les Trolls dans leur rang. Dans cette contrée, chaque profession possède un dieu titulaire. À partir du niveau 5, et suivant celui choisi, vous obtiendrez des capacités particulières. Ainsi si vous décidez de servir Loki en tant que voleur, vous deviendrez des shadowblades et pourrez combiner des sorts d'illusion à votre aptitude à vous cacher.



Albion est le centre de l'ancien pays du roi Arthur et ses chevaliers. Forgée par leurs épées et nourries de leurs sangs, elle conserve précieusement leurs idéaux de justice et de loyauté. Peuplée de Britons, Highlanders, Sarrasins et Avaloniens, elle se partage entre deux pôles principaux : Camelot et l'île d'Avalon. Cette région, à la géographie très variée, recèle de nombreuses créatures agressives qui ont profité de la disparition des preux chevaliers pour y faire leur nid. D'ailleurs, de nombreuses légendes circulent sur des soldats romains morts-vivants qui seraient sortis une fois de plus de leur tombe pour fondre sur la contrée. Cinq classes de départ sont proposées à l'aventurier qui désire rejoindre ce royaume. On retrouve les Guerriers, les Mages spécialisés dans les sorts de destructions qui nécessitent un haut degrés d'intelligence, les Élémentalistes qui utilisent les quatre éléments (le feu, l'air, la terre et la glace), les Acolytes soignant et fortifiant grâce à leur piété toute personne qui le leur demande et les Voleur, futurs scouts, ménestrels et espions. À partir du niveau cinq, l'aventurier peut choisir entre quatre allégeance.



Hibernia est la contrée des enchantements. Ses habitants sont très proches de la nature et de la magie. Ils utilisent ses deux forces pour détruire leurs adversaires. Les Celtes et les géants Firbolg vivent en harmonie avec la forêt et les créations de la nature. Les Elfes et les minuscules Lurikeens, eux, sont des vecteurs parfaits de la magie. Tir na nog (Terre de l'éternelle jeunesse, ndrc) est la capitale de cette contrée faite de lacs, de rivières et de collines. Loin de la civilisation, dans les forêts les plus profondes et les montagnes les plus escarpées, le voyageur découvrira des créatures monstrueuses qui n'auront pas peur de ses pouvoirs. Quatre classes sont accessibles. Si celle des combattants et des voleurs est autorisée à toutes les races du coin, seuls les Celtes et les Firbolgs peuvent devenir druide et les Elfes, les Lurikeens et les Humains ont la possibilité d'exercer la véritable magie. Après le niveau cinq, les aventuriers ont le choix entre trois chemins différents accentuant leurs capacités de combattant, de mage ou de druide.



EN ESSAYANT LA VERSION DÉMO DE RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, NOUS AVONS EU DROIT À DEUX BONNES SURPRISES : IL N'Y A PAS UNE SEULE CROIX GAMMÉE DANS LE JEU, ET LES PARTIES EN MULTIJOUEUR S'ANNONCENT MARRANTES COMME JAMAIS. VOICI DONC UNE PETITE PRÉSENTATION ET UN GUIDE HAUTEMENT STRATÉGIQUE DE CE QUI DEVRAIT ÊTRE L'UN DES MEILLEURS JEUX EN RÉSEAU DE CETTE FIN D'ANNÉE.

Premiers FRaGS Sur le nOuveAu WOLFenSTein

À l'instar de Id Software, qui a pris l'habitude de lâcher une version « de test » sur le Net bien avant la sortie commerciale des jeux, Gray Matter Studios a décidé de nous gratifier d'un Wolftest, une sorte de démo multijoueur de leur prochain titre, destinée à rôder le moteur réseau et à corriger, avec l'aide des joueurs, les éventuels bugs. Notez d'ailleurs que la partie multijoueur de Return to Castle Wolfenstein est sous-traitée par un autre studio de développement, Nerve Software, Gray Matter préférant se concentrer sur les missions solo. Et apparemment, la méthode a du bon.





Le raid aérien, un moyen sûr et définitif d'imposer sa vision des choses à l'adversaire.

12 JUIN 1944, 6 HEURES DU MATIN

Au menu de ce Wolftest, il n'y a qu'une carte. Ouais, c'est peu, mais bon, faut voir la carte… Perso, je la range directement à côté des maps cultes comme la cs_assault de Counter-Strike, la Q3DM17 de Quake 3, la ut_desert de Urban Terror ou l'excellente Hunted de Team Fortress Classic. Finalement, pas besoin d'attendre Medal of Honor pour se refaire son petit Soldat Ryan, cette carte en restitue déjà pas mal l'ambiance.



Côté alliés, les premières secondes de jeu ressemblent à l'enfer : les Allemands se précipitent dans les bunkers, empoignent les mitrailleuses lourdes, et c'est le massacre. Les balles fusent de partout, les obus d'artillerie n'arrêtent pas de pleuvoir, on se prend des bombardements aériens sur la tronche, on voit ses coéquipiers allongés au sol criant « Medic ! » désespérément, bref, c'est une ambiance Omaha Beach extraordinaire (un peu dérangeant au début, mais extraordinaire quand même). Le moteur de Quake 3 n'a aucun mal à restituer les explosions, les balles traçantes, la fumée, les vingt ou trente-deux joueurs simultanés, et les gars chargés des bruitages ont fait un boulot remarquable, avec un effet Doppler sur les tirs au loin qui crée une ambiance sonore terriblement crédible.

Ackboo

LE TEAMPLAY DANS TOUTE SA SPLENDEUR

Après ces premières secondes d'anthologie, que reste-t-il ? Bah, un excellent jeu en réseau, très fortement basé sur la coopération entre équipiers. Pour vous donner une idée, le style du gameplay se situe quelque part entre Team Fortress Classic, Counter-Strike et un bon vieux Deathmatch Half-Life. La mission présente dans cette version démo est très scénarisée. Les soldats alliés ont trois objectifs à remplir : créer une brèche dans les lignes allemandes à coups de dynamite, trouver des documents dans les bunkers souterrains, puis remonter pour les transmettre en atteignant la salle de radio. Les Teutons, de leur côté, essayeront de repousser l'assaut jusqu'à la fin du round (huit minutes par défaut). Comme je le disais plus haut, la clé du succès réside dans la coopération entre les joueurs, car, parmi les quatre classes de persos du jeu, aucune ne peut survivre longtemps sans l'aide des autres. Le Lieutenant, malgré ses munitions infinies et les attaques aériennes bien méchantes qu'il peut déclencher, crèvera généralement en trente secondes s'il n'a pas un Medic à côté de lui pour remonter régulièrement son niveau de vie. De même, sans un soldat pour le protéger avec une arme lourde ou un lieutenant pour lui filer des chargeurs, l'espérance de vie du Medic ne dépassera pas la minute. L'ingénieur, quant à lui, sera indispensable pour atteindre certains objectifs de mission. Bref, la partie multijoueur de Return to Wolfenstein s'annonce beaucoup plus stratégique et « intelligente » que ce à quoi on pouvait s'attendre, et les joueurs ne s'y sont d'ailleurs pas trompés : quelques jours seulement après sa sortie, cette démo comptait en moyenne autant de joueurs simultanés que Quake 3.

GuiDe

LE DébarQUEMENT EN TROIS LEÇONS

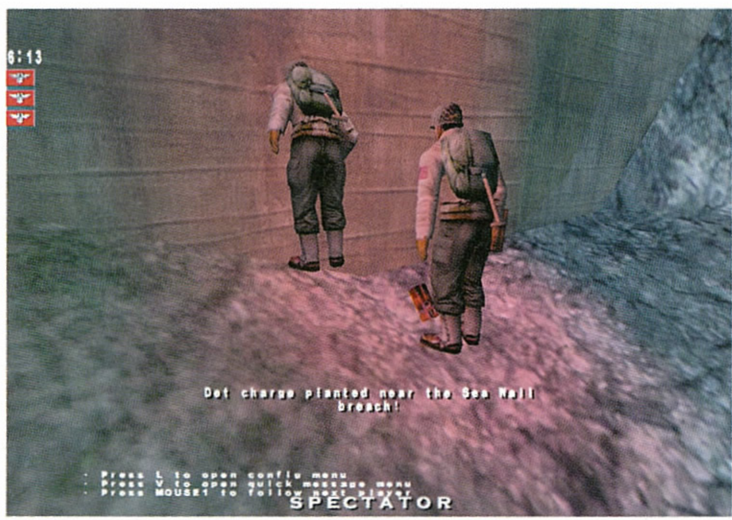


LA PREMIÈRE MINUTE

Idéalement, les alliés doivent avoir dynamité les murs allemands en moins d'une minute. Prenez un ingénieur et cavalez comme un lapin vers la brèche de droite, en général la moins défendue. Technique Casque Noir : passez à travers les barbelés. Vous perdrez cinquante points de vie, mais vous arriverez plus rapidement sur le mur. Ne vous inquiétez pas, il y aura toujours quelques camarades au snipe ou au lance-roquettes pour occuper les mitrailleuses lourdes allemandes. Une fois la dynamite posée sur la brèche de droite, partez vous occuper de celle de gauche, en lâchant au passage vos quatre grenades dans le bunker qui est juste à côté (ça fait du frag pour pas cher). Les bonnes équipes de boches ont souvent un ingénieur pour désamorcer la dynamite que les alliés placent sur la porte, il faut donc la protéger jusqu'à ce qu'elle explose. Une fois que les deux charges ont sauté, crevez rapidement car l'ingénieur devient inutile, et sélectionnez le lieutenant pour partir récupérer les documents.

LA CHASSE AUX DOCUMENTS

Là, deux possibilités. Si les Allemands d'en face sont des branques, il vous suffira de sprinter à travers la base jusqu'à la War Room puis de remonter à toute vitesse vers la salle de radio. On peut finir les rounds en deux minutes chrono. En revanche, si les Allemands sont un minimum organisés, vous aurez un beau comité d'accueil dans la War Room qui se fera un plaisir de vous chanter une bourrée bavaroise au son du Minigun. Pas de secret, dans ces cas-là, il faut organiser des assauts coordonnés. Pour avoir une chance contre un groupe de quatre ou cinq allemands campeurs, il faut un lance-roquettes pour faire le premier nettoyage, suivi d'une vague de soldats avec des lance-flammes (impeccable pour semer la confusion dans la pièce) ou des mitrailleuses classiques. Il n'est pas facile de planifier un tel assaut lors des parties sur Internet, mais les joueurs commencent à avoir l'habitude et se regroupent dans les escaliers menant à la War Room, en attendant d'être assez pour avoir une chance de passer. Vous pouvez aussi abuser du « Need Backup » (touche de Quick Chat suivi de 2 et 3) pour indiquer que vous souhaitez préparer une attaque. Lorsqu'un allié a les documents, il est préférable de remonter par les Radios Stairways qui donnent directement sur le poste de radio. Même s'il y a un groupe d'ennemis dans le coin, le porteur de documents peut les prendre de vitesse en sprintant au milieu d'eux pour se jeter sur la radio (ça marche très bien).



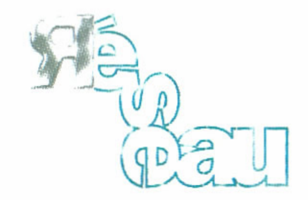
Les ingénieurs font la course entre eux pour poser leur dynamite, car ça rapporte pas mal de points.



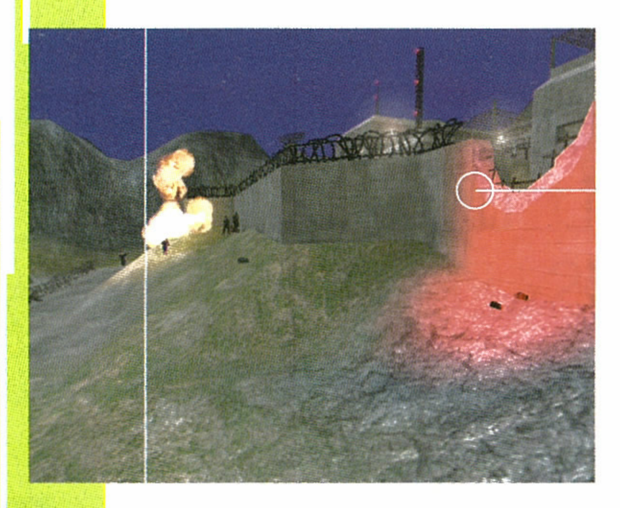
Mais non, ce n'est pas si bourrin que ça...

CE QUE LE BON GI DOIT SAVOIR

- Le meilleur chemin pour accéder à la War Room, depuis la plage, est le suivant. Foncez vers la droite pour passer par la grande brèche du mur. Arrivé au pied de la grande échelle, balancez une fumigène pour déclencher une attaque aérienne en haut, dans l'hypothèse probable où Papa Shultz vous y attend avec son lance-flammes. Grimpez, puis sprintez vers la porte d'en face qui donne sur les Back Stairways, en guettant les éventuels Allemands qui peuvent sortir de la salle de l'autre côté du pont, sur la gauche. Une fois dans les escaliers, le chemin est simple.
- Évitez de passer par le bunker qui se trouve tout près de la plage, à gauche. Ce goulot d'étranglement est le ramasse-frag préféré des Allemands.
- Laissez tomber les Medics du côté allié… Si l'équipe allemande est bonne, vous n'aurez sûrement jamais le temps de ressusciter vos petits camarades.
- Pour éviter d'être trop lent lorsque vous portez un lance-roquettes, sortez le petit pistolet de base, et vous retrouverez votre vitesse normale.
- Dès que possible, détruisez les mitrailleuses fixes allemandes en y balançant des grenades ou en lançant une attaque aérienne juste à côté du bunker.
- Ne vous embêtez pas à tomber dans la War Room depuis les tuyaux de ventilation, le coup est tellement connu qu'il n'est plus efficace (sauf bien sûr dans le cadre d'un assaut bien préparé et coordonné).
- Un ingénieur dispose de nombreuses grenades à gaspiller, profitez-en pour faire sauter les barrières de barbelés sur les plages, ça facilitera bien la vie de ceux qui passeront après.



La DÉFEnse à L'AlleMANDE





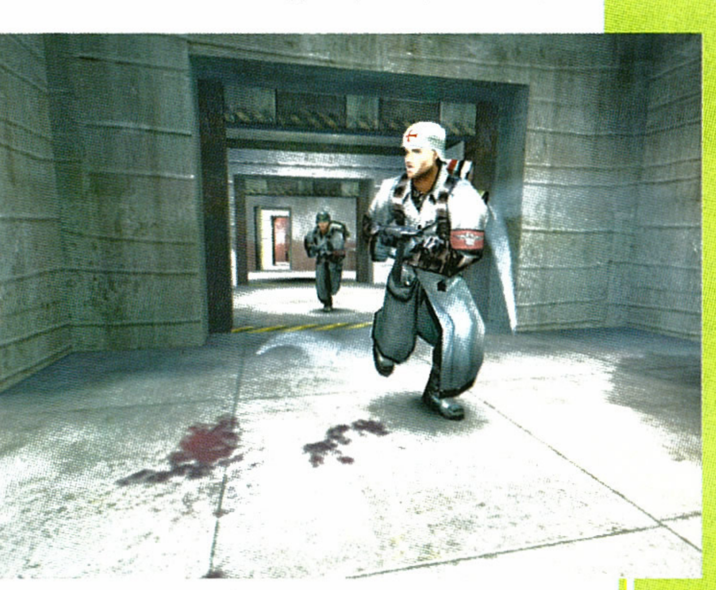
Le lance-flammes est l'arme préférée de nombreux joueurs, ce qui n'est pas étonnant vu son efficacité à courte portée.

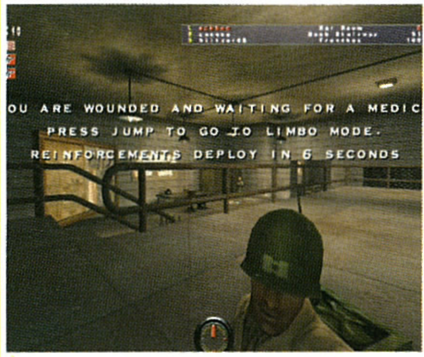
LE MUR DE BERLIN

Côté allemand, l'objectif des premières minutes de jeu n'est pas vraiment de clouer les alliés dans leurs barges. Les mitrailleuses fixes sont efficaces, mais leur utilisation est risquée, on finit généralement avec une balle de sniper ou une roquette entre les deux yeux. Une tactique qui marche bien semble être de laisser venir les soldats alliés près des murs, puis de tomber sur la plage en passant par-dessus le bunker au drapeau. Il faut ensuite tenir quelques instants la position, le temps pour un ingénieur de désamorcer les dynamites. C'est assez balèze, mais ça énerve bien le camp d'en face. Sinon, il est préférable de se mettre en lieutenant et de lancer des raids aériens directement sur le mur défensif (tous les alliés y sont en général collés en début de partie), ou bien de jouer le rôle du Medic pour ramasser un maximum de point (chaque coéquipier ressuscité en rapporte pas mal, vous verrez).

CAMPING «LA WAR ROOM»

Dès que les alliés ont ouvert une brèche, il n'y a pas à réfléchir : tout le monde doit foncer dans la War Room pour défendre les documents. Vous pouvez utiliser le « Defend the Objective ! » (touche Quick Chat puis 3 et 5) pour sonner la retraite stratégique, les autres joueurs pigeront vite. C'est peut-être un des rares défauts de cette carte, il suffit de cinq ou six Allemands bien organisés pour verrouiller complètement cet objectif. Avec deux médecins (pour qu'ils puissent se soigner entre eux), un lieutenant pour les munitions et des soldats au Minigun, il faudra vraiment un assaut massif et bien planifié des soldats alliés pour qu'ils puissent atteindre les documents sur la table de la War Room. Veillez tout de même à ne pas camper en paquet dans la pièce, il vaut mieux se répartir dans les coins pour éviter qu'une roquette ou une grenade bien placée explose tout le monde en même temps. Au-delà de cinq ou six équipiers dans la War Room, ça devient dangereux si le Friendly Fire est activé. Il est préférable d'envoyer le surplus défendre en amont, par exemple en attendant les alliés juste en bas des Back Stairways, histoire d'écrémer un peu.





À moins de se faire vaporiser lors d'un raid aérien, les soldats dont le niveau de vie tombe à zéro ne sont que blessés. Ils peuvent attendre une vingtaine de seconde qu'un médecin passe et ne les remette sur pied avec sa petite seringue.

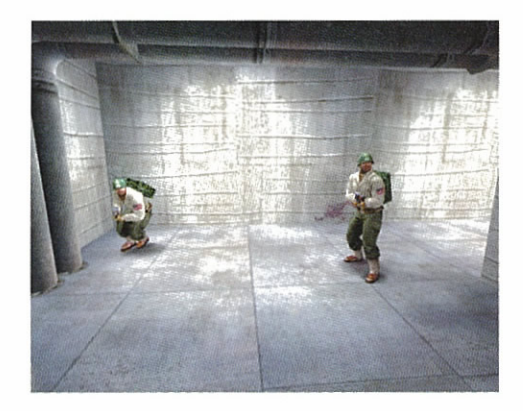




Le mode Limbo permet de suivre la partie en attendant de réapparaître sur la prochaine vague de renfort.

RÉGlagES GRAPHIQUES

Les variables graphiques de Wolfenstein sont les mêmes que celles de Quake 3 (et pour cause, c'est le même moteur 3D). Pour améliorer la vue, vous pouvez notamment taper « \cg_drawgun 0 » à la console (touche ?) pour ne plus afficher les armes (attention, ça crée quelques problèmes avec le lance-flammes sur certaines configs). Pour avoir un champ de vision plus large, c'est « \cg_fov 100 » ou même « 120 » si vous êtes une mouche. Notez que les valeurs inférieures à 90 ne marchent pas, donc vous ne pourrez pas vous bricoler un zoom pour la mitrailleuse, bande de tricheurs… Si le jeu rame un peu, je vous conseille de baisser la résolution plutôt que d'ôter des détails comme les lumières dynamiques, car celles-ci sont très pratiques pour repérer les ennemis ou les fumées annonciatrices de raids aériens. Toujours au rayon affichage, signalons que le jeu est extrêmement sombre. Deux solutions : soit vous poussez la luminosité du moniteur à donf, soit vous avez une carte graphique Nvidia et vous utilisez le QuickTweak, un petit utilitaire disponible dans les derniers drivers (voir le panneau de configuration). Avec le QuickTweak, on peut se faire un profil de couleur spécial, luminosité à 130 % et gamma à 1.20 par exemple, qu'on active avant de jouer à Wolfenstein.

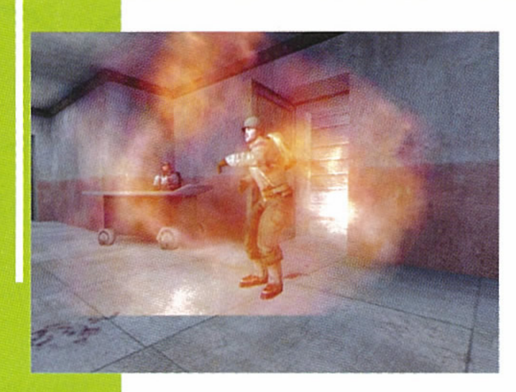


LES BONNES ASTUCES DU COLONEL KLINK

- Un truc que peu de joueurs savent : l'ingénieur peut réparer les mitrailleuses fixes endommagées avec sa petite pince (touche 5).
- Le lieutenant peut déclencher un tir d'artillerie si sa Power Bar (la jauge blanche en bas à droite) est au maximum. C'est merveilleusement efficace en début de partie, quand les alliés sont sur la plage. Il suffit de prendre les jumelles (touche B par défaut), de mettre le viseur sur un point au sol et d'appuyer sur la touche Fire.
- Si vous êtes lieutenant, ne soyez pas égoïste, distribuez des munitions aux Medic, sans quoi, ils ne vivront pas assez longtemps pour vous avoir l'occasion de vous soigner.
- Il est assez facile de buter les snipers alliés qui campent sur la plage avec une simple mitrailleuse. Il faut juste viser le petit tas de pixels et tirer au coup par coup. Lorsqu'on tire balle par balle, les mitrailleuses sont très précises, même à longue distance.
- Dans le menu Options/Game Options/View, activez le « Team Overlay ». Ce panneau vous permettra de voir la position, le niveau de vie et la classe de chacun de vos collègues, ce qui est pratique pour connaître les points de défense où vous serez le plus utile à l'équipe.

À BUTER au COUTeaU

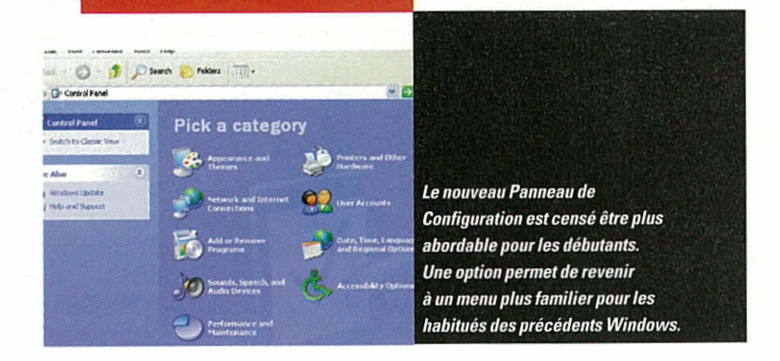
Vous avez l'autorisation immédiate et inconditionnelle de buter les joueurs suivants, même (et surtout) s'ils sont dans votre équipe :
- Le sniper allié qui campe derrière la petite colline pendant toute la durée du round, pendant que ses collègues se font massacrer dans la War Room.
- L'Allemand qui se planque dans l'eau, juste derrière les barges, et flingue les alliés qui viennent juste de réapparaître.
- L'ingénieur allié qui désamorce les bombes de ses petits camarades pour mettre la sienne à la place et ainsi récolter les points (oui, je l'ai vu...).
- Le joueur qui n'a pas vraiment compris à quoi servaient ces grenades fumigènes rigolotes, et qui fait périr la moitié de son équipe à chaque raid aérien.







Le point de vue du joueur
WINDOWS XP

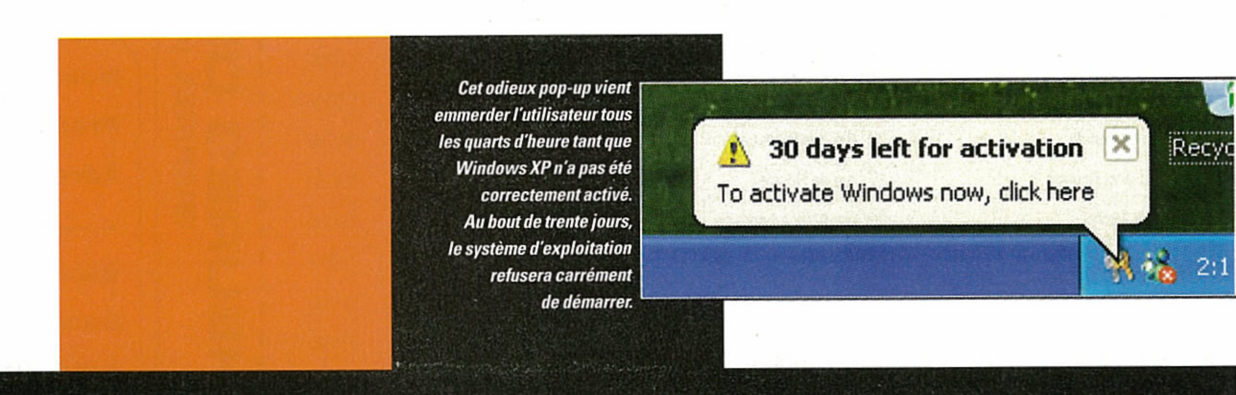


Le nouveau Panneau de Configuration est censé être plus abordable pour les débutants. Une option permet de revenir à un menu plus familier pour les habitués des précédents Windows.

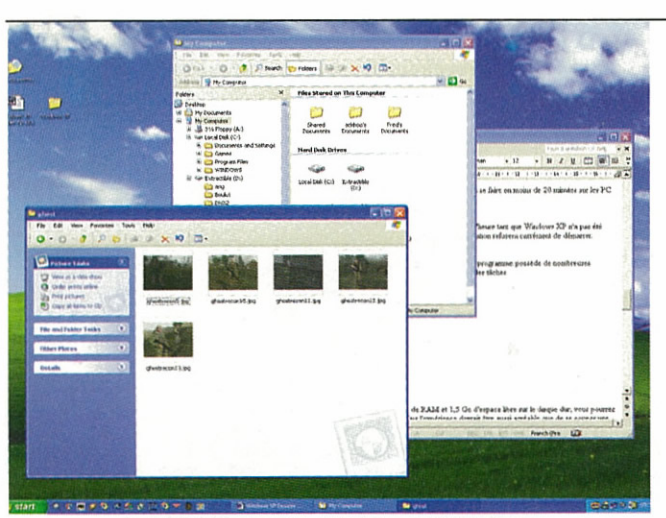
Lancé commercialement il y a tout juste quelques jours, Windows XP est le nouveau porte-drapeau de Microsoft. Le dernier rejeton du géant du logiciel, destiné à remplacer une génération de systèmes d'exploitation plutôt boiteux, promet vitesse, stabilité et bonheur éternel à ses acheteurs. Voici donc nos impressions sur cet OS après un bêta test en mode Hardcore gamer.

Ackboo

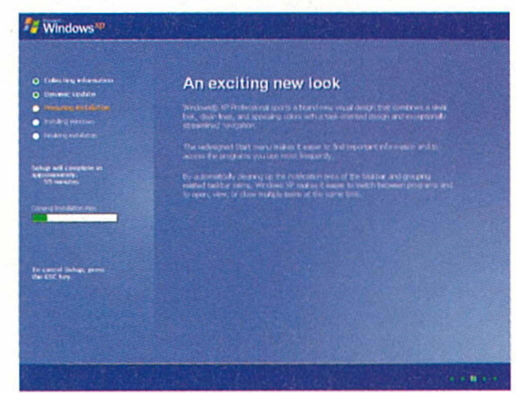
Paluchons-nous un instant, mes braves amis, en nous remémorant avec nostalgie les temps anciens du MS-DOS. Les vieux combattants de l'autoexec.bat doivent se souvenir avec émotion de Smartdrive, de la mémoire XMS, de QEMM386, de ces enfoirés de 640k impossible à atteindre. Et puis, un beau jour, la révolution Windows 95 arriva. La joie fut courte car, bien que le système d'exploitation graphique de Microsoft nous ait affranchis des horreurs du DOS, nous nous sommes retrouvés en face d'une monstrueuse usine à bugs qui passait son temps à nous roter à la gueule ses immondes écrans bleus (BSOD : Blue Screen of Death, ndrc). Windows 95 OSR2, puis plus tard Windows 98, Windows 98 SE et Windows Millenium n'ont ensuite été que des gros patches pour cette première version vérolée de l'intérieur. Le premier système d'exploitation stable de Microsoft fut en fait Windows NT, à partir de sa version 3.51, qui n'eut plus à se traîner le boulet du DOS et de sa gestion mémoire préhistorique. Windows NT est longtemps resté inutilisable pour les joueurs, mais sa version 5.0, plus connue sous le nom de Windows 2000, corrigea une tonne de problèmes et ajouta un support DirectX impeccable. Aujourd'hui, malgré son orientation business, Windows 2000 est un OS utilisé par beaucoup de joueurs, fatigués des plantages de Windows98. Et c'est justement sur le noyau 32 bits de Windows 2000, gage de stabilité, qu'est bâti Windows XP. En combinant cette architecture performante et les caractéristiques grand public des Windows 98 et autre ME, Microsoft espère avoir le système d'exploitation ultime, capable de satisfaire n'importe quel utilisateur de PC, que ce soit à domicile ou au boulot, qu'il soit un fan de jeux en réseau ou un expert-comptable.



Cet odieux pop-up vient emmerder l'utilisateur tous les quarts d'heure tant que Windows XP n'a pas été correctement activé. Au bout de trente jours, le système d'exploitation refusera carrément de démarrer.



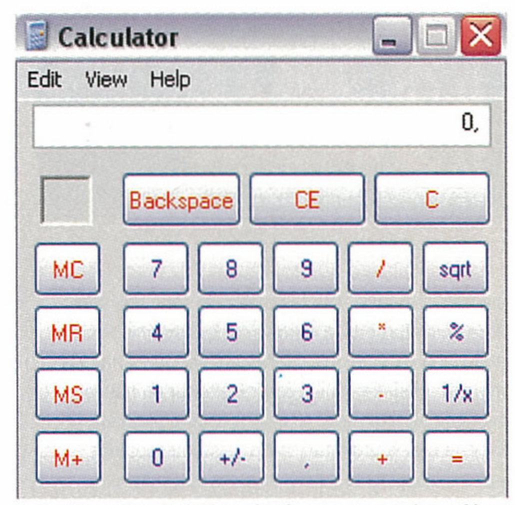
Luna, l'interface par défaut de Windows XP. On a vu pire.



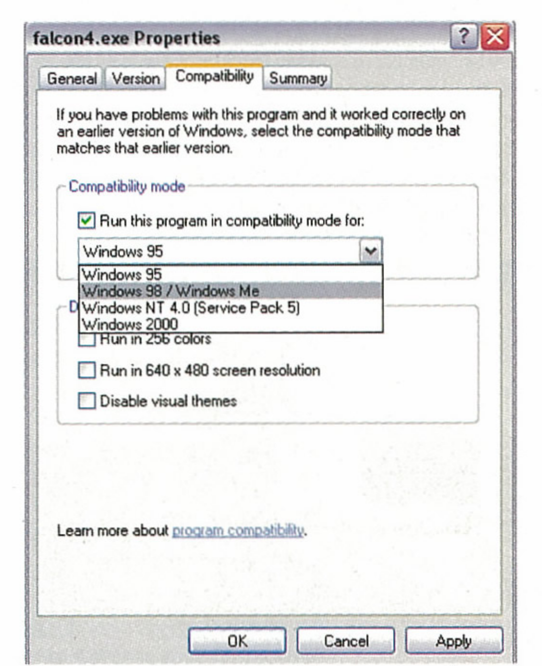
La procédure d'installation est extrêmement simple, et elle peut se faire en moins de vingt minutes sur les PC les plus rapides.

Installation & Activation

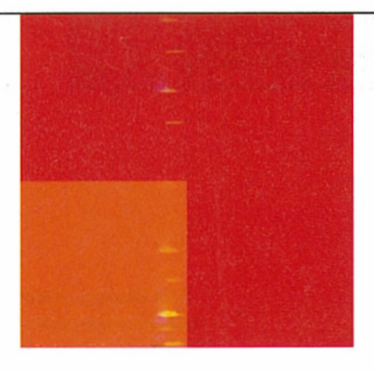
Windows XP peut s'installer comme une mise à jour d'un ancien Windows (98, 98 SE, ME, NT et 2000 sont supportés, mais pas la version 95) ou bien coloniser un beau disque dur tout vide. Dans les deux cas, il faut compter entre trente et soixante minutes devant la machine, à cliquer de temps en temps pour régler deux ou trois options. Tout cela se fait sans aucun problème, avec des menus aux couleurs vives et des gros boutons bien expliqués, pour ne pas effrayer Roger et Bobonne. La base de données de drivers est parfaitement à jour, et la majorité des éléments sont détectés à l'install.
Si vous avez une config standard, toutes les cartes seront parfaitement reconnues, et vous pourrez ainsi pratiquement utiliser Windows XP dès le premier boot.
Un petit mot sur le boot justement : celui-ci est nettement plus rapide que sous 98, il passe même en dessous des vingt secondes, la vitesse de l'éclair, sur les bécanes puissantes. Les ingénieurs de Microsoft ont largement optimisé le démarrage, notamment en segmentant la base de registre qui ne met plus deux plombes à se charger.
Dès les premières minutes d'utilisation, Windows XP va vous sauter à la gorge pour activer le produit sous trente jours, sans quoi l'OS refusera de démarrer. Le principe est simple : en utilisant la connexion Internet (ou le téléphone), le programme d'activation envoie votre configuration matériel à Microsoft qui, en retour,



La traditionnelle calculatrice, adaptée au nouveau style graphique de Windows XP.

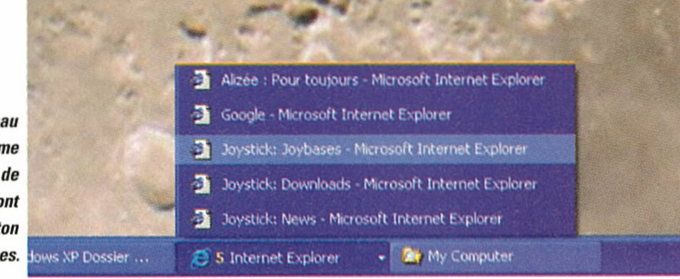


Ça ne m'est encore jamais arrivé, mais les programmes qui auraient des difficultés à tourner sous XP peuvent être lancés en mode de compatibilité avec les précédents OS.



EXIGENCE MATOS

Avec un processeur à 233 MHz, 64 Mo de RAM et 1,5 Go d'espace libre sur le disque dur, vous pourrez installer et faire tourner Windows XP. Mais l'expérience devrait être aussi agréable que de se couper une jambe avec un cutter rouillé. Pour montrer tout ce qu'il a dans le bide, XP a besoin de puissance. Au niveau CPU tout d'abord, comptez un bon 500 MHz, c'est plus crédible. Ensuite, c'est sur la mémoire qu'il ne faut pas lésiner, Windows XP y étant particulièrement sensible. 128 Mo paraissent être un minimum pour une utilisation quotidienne de l'OS, mais c'est avec 256 Mo que le système sera vraiment à l'aise. Ça peut paraître beaucoup, mais vu le prix de la RAM – on trouve le mégaoctet à moins d'un franc chez les Taïwanais du XIIe arrondissement –, il serait un peu déplacé de gueuler. Notez qu'avec énormément de mémoire, genre 512 Mo, il est possible, grâce à des logiciels comme Tweak XP (voir encadré « Tweakez moi ça »), de faire tenir intégralement Windows XP dans la RAM, pour réduire au minimum les accès disques relativement plus lents. Plus généralement, retenez qu'un PC dédié au jeu, même une machine à petit budget, devrait être largement suffisant pour bien exploiter Windows XP.



Une petite nouveauté au niveau de l'interface : lorsqu'un même programme possède de nombreuses fenêtres, elles sont regroupées sur le même bouton de la barre des tâches.

L'interface Luna se décline aussi en version métallisée, qui fait tout de même un peu plus sérieux que la version bleu-qui-rend-aveugle.

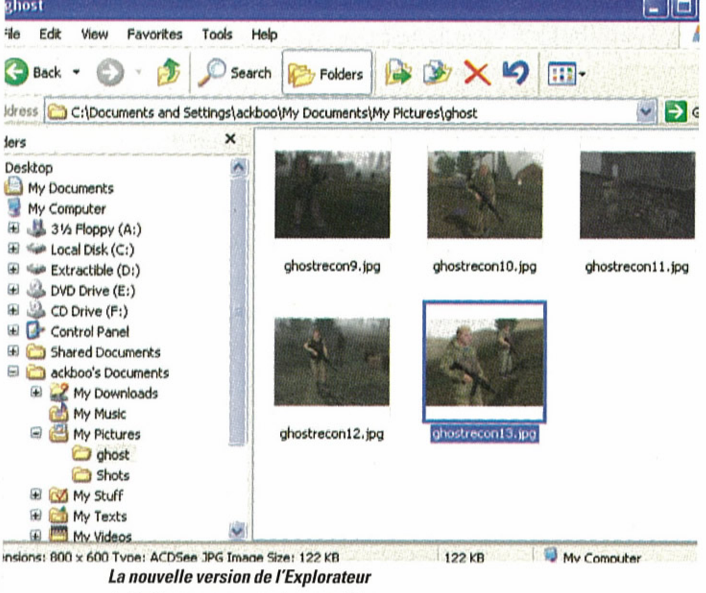


Joie, c'est le Windows Media Player 8.0 qui est livré en standard sur Windows XP. Sûrement l'un des meilleurs, si ce n'est le meilleur lecteur pour les fichiers AVI ou MPEG.

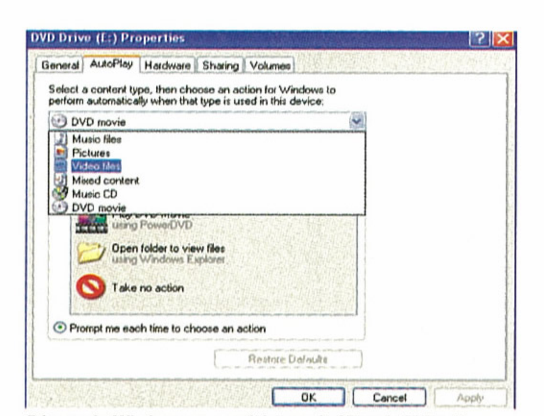
autorise votre copie de Windows XP – identifiée par le numéro de série que vous rentrez comme d'habitude lors de l'installation – à tourner sur la machine. Petit problème : si le système d'exploitation détecte que six éléments ont été changés sur le PC en moins de quatre mois, il considère qu'il a été installé sur un nouvel ordinateur et fait sauter l'activation... Il faut alors se retaper tout le processus par le Net. Le système promet d'être bien lourdingue, surtout pour les joueurs qui ont l'habitude de faire de gros changements de matos assez souvent.

Nouvelle interface, nouvelles applications

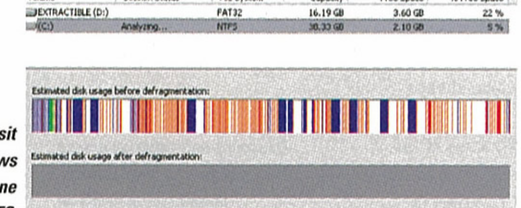
Pour la première fois depuis bien longtemps, ce nouveau Windows arrive avec une interface graphique refondue. Il n'y a pas vraiment de changement sur le fond – on retrouve ainsi la barre des tâches, les trois boutons Minimiser/Maximiser/Fermer en haut à gauche de chaque fenêtre ou encore la petite horloge dans la zone de notification – mais on a désormais droit à des couleurs par défaut plus chatoyantes et un menu Démarrer beaucoup plus graphique (et un peu bordélique, faut bien l'avouer). Baptisé Luna, ce nouveau style visuel ne devrait pas amuser le vétéran de Windows plus de trois jours. Il suffit heureusement d'un tour



La nouvelle version de l'Explorateur de fichiers propose quelques petites nouveautés, comme l'affichage en vignette des fichiers graphiques.



Désormais, Windows reconnaît le type de CD ou de DVD qu'on insert et peut effectuer une action selon son contenu. Par exemple, s'il détecte qu'un CD contient des images, il peut lancer automatiquement un slide-show.

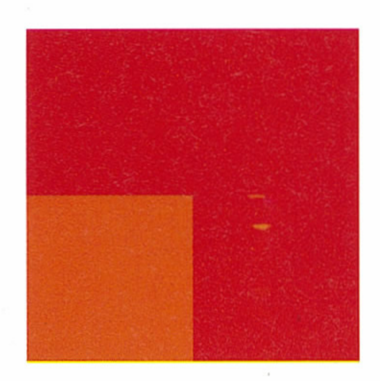


Même si on choisit d'installer Windows XP sur une partition NTFS, une défragmentation régulière restera nécessaire.



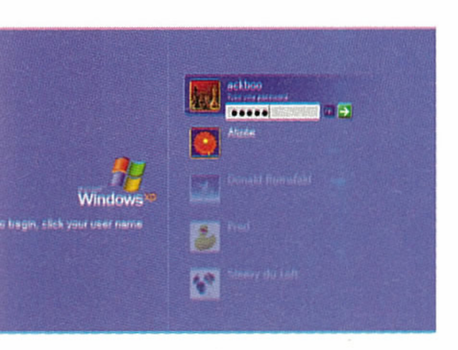
VERSION FAMILLE OU VERSION PRO ?

Windows XP existe en deux parfums : Édition familiale et Édition professionnelle La version familiale est environ 35 % moins chère que la version professionnelle : cela s'explique par la disparition de certaines caractéristiques que Microsoft juge inutile pour nous autres, gros neuneus de particuliers. Le support des systèmes bi-processeurs, l'encryption des fichiers, la commande du PC à distance ou encore la gestion multi-langage de l'interface ne seront disponibles uniquement que pour les bourgeois qui s'offriront la version professionnelle. Cela dit, ces fonctionnalités passeront complètement au-dessus de la tête de 99,99 % des joueurs, et vu la différence de prix, il n'y a pas à hésiter si le budget est restreint : la version familiale, malgré son nom un peu débile, sera très largement suffisante.



ENFIN MAÎTRE À BORD

C'est une première sur un OS grand public de Microsoft : Windows XP intègre en standard le support multi-utilisateur. Comme Windows 2000, XP gérera indépendamment l'environnement de travail, les préférences et même les programmes en cours d'exécution de chaque utilisateur du PC. Pour faire de grosse modification sur le système, comme l'installation d'un jeu, il faudra s'identifier en tant qu'Administrateur dont vous seul, propriétaire avisé et compétent de la machine, devrez connaître le mot de passe. C'en est donc fini du petit frère qui efface par inadvertance 50 fichiers DLL indispensables, ou de la grand-mère qui impose à tout le monde la photo scannée du caniche en fond d'écran Windows.



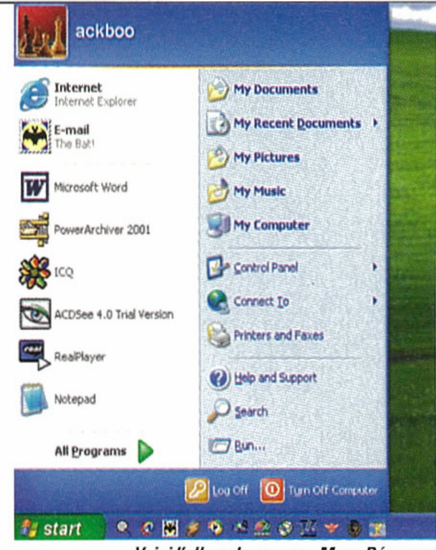


Une nouvelle option permet de lisser les fontes à l'écran pour qu'elles soient plus lisibles. On a aussi droit à une petite ombre sous le libellé des icônes. Assez classe.

dans le panneau de configuration pour revenir à l'interface plus classique et sérieuse de Windows 98, avec ses discrets dégradés de couleurs dans la barre des titres. Passé l'interface, on s'émerveille des nouveaux outils livrés en standard avec ce Windows, qui devraient pour certains nous simplifier la vie. Outre les traditionnelles applications comme le notepad, l'explorateur de fichier, la calculette ou encore le défragmenteur de disque, on va trouver l'excellent Windows Media Player dans sa version 8.0, le support intégré des fichiers ZIP (un bonheur), Internet Explorer et Outlook Express 6.0, Windows Messenger (l'ICQ version Grosoft), un petit Firewall et même un soft d'appoint pour la gravure de CD. C'est toujours bon à prendre, mais ça ne dispensera certainement pas les utilisateurs avertis d'installer des programmes un peu plus costauds comme Winamp, Netcaptor, PowerArchiver ou encore Zone Alarm.

Une stabilité comme on en rêvait

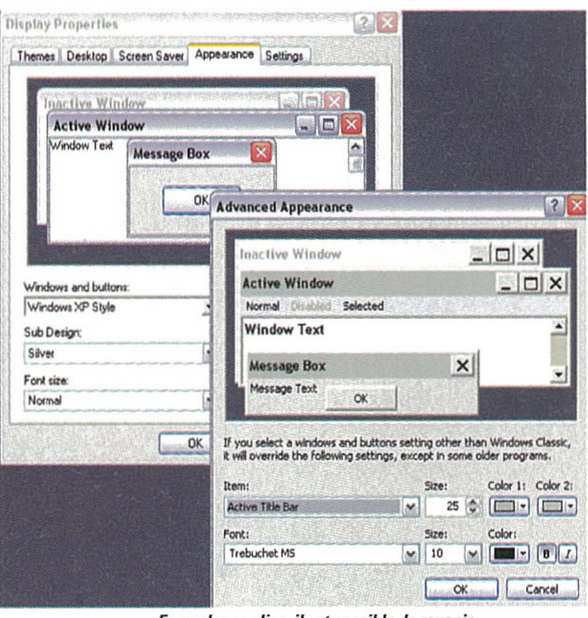
La vraie nouveauté de ce système d'exploitation, particulièrement pour ceux qui n'ont connu que la triplette 95/98/ME, c'est son extraordinaire stabilité. Avec Windows 95, un joueur moyen tournait à trois reboots par jour. Avec Windows 98 et ME, ça s'est un peu amélioré, du genre deux écrans bleus par semaine. Sous Windows XP, oubliez tous ces tourments. Au pire, un shareware mal programmé va se vautrer comme d'habitude, mais il ne pourrira pas tout le système. C'est bien simple, au bout de deux semaines sous cet OS, vous aurez déjà oublié le bouton de Reset et le réflexe du Ctrl-Alt-Suppr. Bénéficiant du noyau de NT, Windows XP sait aussi parfaitement gérer la mémoire. Il y fait le ménage tout seul avec ses petits bras musclés, ce qui rend le système frais et rapide comme au premier boot. Les habitués de Windows 2000 connaissent déjà tout ça, mais pour la majorité des joueurs, ceux qui jonglent depuis des années sous 98, la différence va être scotchante. Pour épaissir encore la couche de pommade, signalons l'excellent travail réalisé par les ingénieurs de Redmond sur la nouvelle couche réseau. Contrairement aux précédents OS qui ont pris le train en marche,



Voici l'allure du nouveau Menu Démarrer. Ça a l'air mignon comme ça, mais c'est finalement beaucoup moins pratique que le menu traditionnel, qu'une option permet heureusement de réactiver.



Pour éviter la surcharge, on peut choisir de cacher automatiquement certaines icônes de la zone de notification. On peut ensuite y avoir accès en cliquant sur la flèche à gauche.

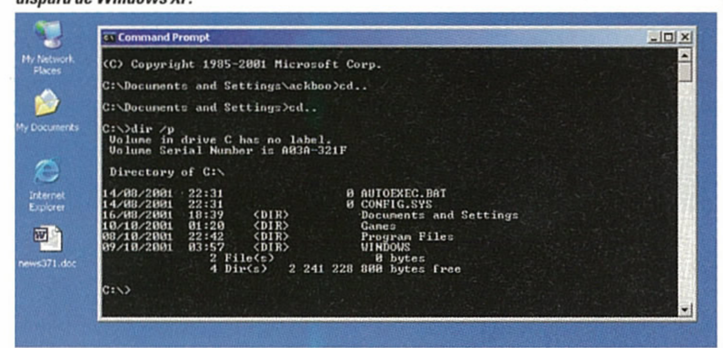


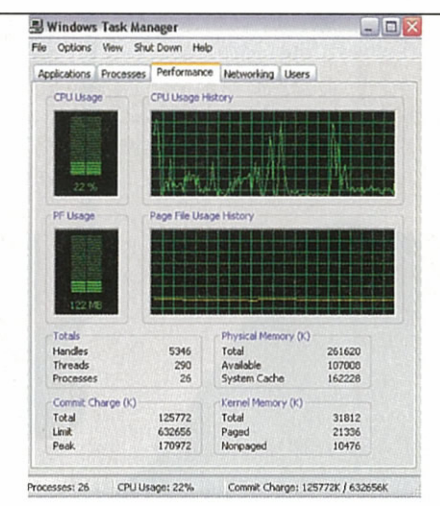
En quelques clics, il est possible de revenir à l'ancienne interface de Windows.



SONNERIES
PERSONNALISEZ VOTRE PORTABLE
08 99 705 806
+ RAPIDE !!!
3 ÉTAPES SEULEMENT !
NOUVEAUTÉS
20127 Fiesta
09350 Take me home
09163 Marshall Mathers
09155 Just a little more love
20134 Purple pills
20196 One minute man
13421 Another chance
20128 Dance for me
17007 I feel loved
13302 19/2000
12302 Gourmandises
20218 We need a resolution
13392 Lover boy
12529 Pui che puoi
20168 U remind me
13353 Sing
23130 Give me love
TOP TV-CINÉ
33003 The Fox- pub DIM
10033 Amicalement Vôtre
10005 Buffy
10010 Hawaï Police d'Etat
10026 Ally Mc Beal
10023 X Files
13097 Roswell
10002 Benny Hill
11005 James Bond
10048 L'île aux enfants
15017 Chapi Chapo
11146 Reality -La Boum
32514 Pulp Fiction
11065 La valse d'Amélie
10054 Agence tout risque
10056 Starsky & Hutch
11017 Indiana Jones
32509 Le Parrain
TOP RAP-GROOVE-DANCE
37002 I Will Survive
20058 Elle te rend dingue
19006 Tellement je t'aime
20139 Cendrillon du ghetto
20042 Ma Benz
30028 Trop peu de temps
20099 It wasn't me
20165 Who's that girl
13147 Survivor
19016 La main dans la main
13093 Wassup
13047 7 days
23068 Starlight
23022 Better off Alone
12012 Ces soirées-là
20143 Walking away
18014 Vas y Francky
POP UK-USA
20011 Stan
10008 Friends
20099 It wasn't me
23041 Things I've seen
13490 I don't want a lover
13395 Bootylicious
13092 Supreme
13347 Romeo
13326 Bonita
20064 Another day in paradise
20143 Walking away
13371 Do you love me?
22078 Elevation
13161 What took you so long
TOP TÉLÉCHARGEMENT
Lofteurs up and down 12209
Le Flic de Beverly Hills 11023
Belsunce Breakdown 11046
L'Exorciste 11025
Daddy DJ 23046
Mission Impossible 10088
Stan 20011
Simpsons 15040
Real Slim Shady 20008
Pulp Fiction 11045
Miss California 13351
The Next Episode 20012
Maya l'abeille 15026
RnB 2 Rue 20169
La Guerre des Etoiles 11041
Inspecteur Gadget 15023
Friends 10008
Le Parrain 11015
Les bronzés font du ski 11059
Magnum 10055
Angela 20040
Aimer 12026
L'envie d'aimer 12035
La Panthère Rose 15004
Les rois du monde 12030
Capitaine Flam 15018
LOGOS
SEVERANCE 50003
50013
Baldur's Gate II Shadows of Amn 50018
JTM 59242
51108
10334
MUSIC GENERATOR 2 50004
colin mcrae rally 2.0 50008
SILENT HILL 2 50019
DJ 57107
PITBULL 51101
TAXI MARSEILLE 09965
Codemasters GENIUS AT PLAY 50005
Super League 50015
Virgin Interactive 50020
DJ 57050
50059
00144
OPERATION FLASHPOINT 50006
joystick 50025
ZONE OF THE ENDERS 50021
LIZARAZU 52542
50039
65026
WORMS WORLD PARTY 50014
MICRO MANIACS 50016
KONAMI 50022
ANELKA 9 52540
10617
62094
METAL GEAR 50012
ISS 2 50017
MDK2 ARMAGEDDON 50024
DESAILLY LE ROC 52518
Love 10355
TU ME FAIS CRAQUER ! 59245
joystick
DES MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 80
LOGOS ET SONNERIES POUR NOKIA SÉRIE 3XXX, 6XXX,7XXX,SÉRIE 8XXX SAUF 8110I (SONNERIE SEULE), SÉRIE 9XXX.LOGOS: 5XXX.SONNERIE :8110I.LOGOS GRAND FORMAT : SÉRIE 3XXX,6210,6250,8210,8850,8890.SONNERIES POUR SAGEM MC9XXX. SONNERIES POUR MOTOROLA:ACCOMPLI A008, TIMEPORT 250+260,V50,51,100.PHILIPS, PANASONIC,ALCATEL, ERICSSON,SONY : FONCTIONNE POUR LES MODÈLES BÉNÉFICIANT DE LA FONCTION COMPOSITION OU PERSONNALISATION DE SONNERIES.
©123Multimédia RC 413759598 - 0899 : 8,83F/appel + 2,21F/mn soit 1.349€/appel + 1.337€/mn • 083668 : 2.21F/mn soit 1.337€/mn

Pour les fondamentalistes du clavier, la ligne de commande est toujours disponible. Mais le DOS a bel et bien complètement disparu de Windows XP.



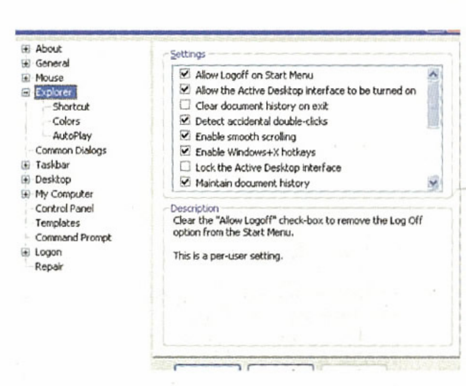


Windows XP est livré avec des petits outils bien pratiques, comme ce gestionnaire de tâches très complet, directement inspiré de Windows 2000.



Windows XP débarque directement avec Internet en tête. Exemple, pour les accès à haut débit, si vous avez un modem ADSL, il vous suffira, lors de l'installation, de rentrer le login et le mot de passe de votre compte pour être automatiquement, magiquement, miraculeusement connecté dès le lancement de Windows.
Quand j'ai vu ça, je me suis mis à croire en Dieu. Il n'y a plus à se noyer dans les interminables menus de configuration réseau : tout est automatiquement réglé en trois secondes. Bref, un vrai bonheur.

TWEAKEZ-MOI ÇA



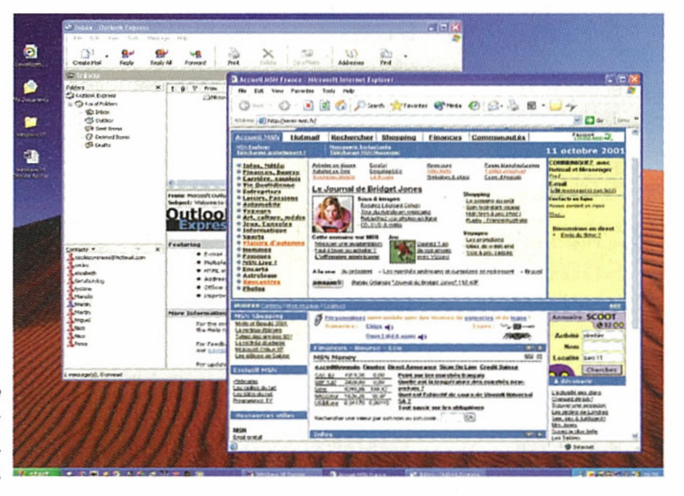
À peine sorti, Windows XP bénéficie déjà de quelques utilitaires nous permettant d'accéder aux réglages que ce grand pudique cache dans l'intimité de sa base de registre. Tweak-XP (www.totalidea.de) et Customizer XP (www.tweaknow.com) sont les deux meilleurs sharewares dans ce domaine. Ils vous permettront par exemple de rendre la barre des tâches transparente, d'optimiser votre connexion Internet ou de fermer automatiquement les fenêtres des programmes qui ne répondent plus. Ils ne sont pas absolument nécessaires, mais les « Power Users », comme on dit, y trouveront une utilité certaine. Notez que les fameux Powertoys version Windows XP, totalement gratuits et développés en interne chez Microsoft, sont déjà disponibles en version bêta (sur www.iexbeta.com/files.html par exemple). Ce bundle de petites applications contient notamment une calculatrice scientifique capable de tracer des courbes, un lecteur audio intégré à la barre des tâches, un utilitaire pour modifier à la chaîne des fichiers graphiques, un gestionnaire de bureau virtuel et surtout l'indispensable TweakUI, qui permet de bidouiller de nombreux paramètres de l'interface graphique.

Windows XP et les jeux

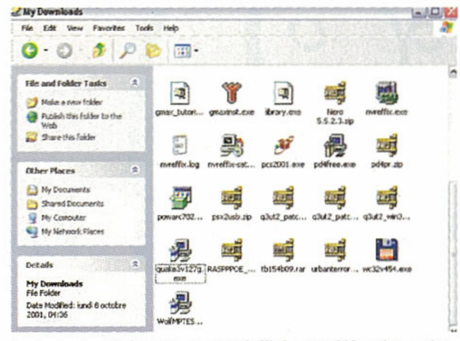
J'avais prévu de vous ensevelir sous un quintal de benchmarks comparant les performances des jeux sous XP et sous les précédentes versions de Windows, mais finalement, je me suis vite rendu compte que cela n'aurait eu aucun intérêt. À part quelques rares exceptions, les jeux se comportent de manière rigoureusement identiques sous Windows XP et sous Windows 98. Que ce soit de la 2D comme Age of Empires, de l'OpenGL comme Quake 3 Arena ou du Direct3D comme Flight Simulator, il n'y a ni gain ni pertes en termes de performance : un jeu qui tourne à 30 images/seconde sous 98 tournera à la même vitesse sous XP si les drivers de votre carte graphique sont de bonne qualité sous XP (ce qui est déjà le cas chez Nvidia et ATI). Sur le papier, la compatibilité entre ces deux OS est totale, et ça semble vrai dans la pratique. À part quelques versions bêta, nous n'avons eu absolument aucun problème à faire tourner une multitude de titres, des plus vieux aux plus récents, sur le nouveau système d'exploitation de Microsoft. Mieux encore, les jeux datant du paléolithique (époque 1990-1995) sont bien supportés par Windows XP, qui bénéficie d'un nouveau mode de compatibilité MS-DOS très au point. On peut ainsi rejouer à Duke Nukem Forever, Ultima Underworld ou Fast Attack, des titres qui plantaient lamentablement sous 98 à chaque tentative de démarrage. Enfin, Windows XP arrive avec quelques petits raffinements qui devraient nous simplifier la vie. Le système de protection des DLL, notamment,



Tous les jeux que nous avons essayés jusqu'à présent tournent impeccablement sous Windows XP. Même en mode fenêtre, pas un seul crash à signaler.

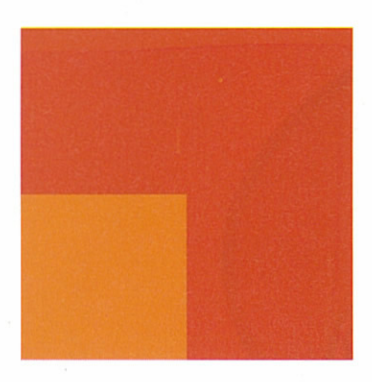


Les dernières versions de Internet Explorer et Outlook Express, numéro de matricule 6.0, sont installées par défaut.



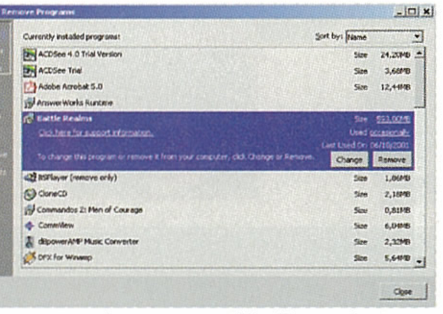
La barre des tâches courantes s'affiche par défaut à gauche de chaque fenêtre de l'Explorateur. Elle permet d'accéder rapidement aux actions les plus courantes et changent selon le type de fichiers présents dans le répertoire.

J'avoue que je n'ai pas encore eu la malchance de tester cette fonctionnalité, mais un utilitaire permet de restaurer un système qui serait très méchamment parti en vrille, en créant régulièrement des points de sauvegarde de l'OS. Dans le même genre, Windows XP est capable d'activer automatiquement des anciens drivers sûrs lorsqu'un pilote nouvellement installé met la zone.



PLUS! L'ARNAQUE

Suivant une tradition ancestrale qui doit remonter à l'empire inca, Microsoft devrait sortir XP Plus! (notez le misérable point d'exclamation), l'habituel add-on qui accompagne chaque Windows fraîchement sorti du moule. Rien de bien folichon au programme : de nouveaux thèmes de bureaux cul-cul, des économiseurs d'écrans inutiles, des petits jeux destinés aux employés de bureaux désœuvrés, un convertisseur MP3/WMA, un utilitaire pour imprimer des étiquettes de CD (au secours) et des « améliorations multimédia » comme la possibilité de piloter le Windows Media Player à la voix. Bref, autant vous le dire tout de suite, ça sent l'attrape-couillon à plein nez, d'autant que le prix de ces gadgets devrait tourner autour des 300 balles.

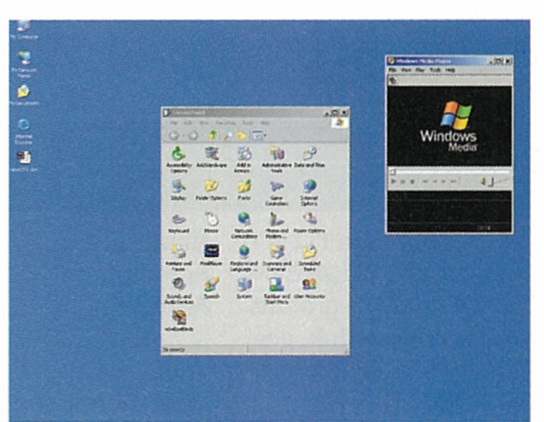


Le nouveau menu Ajout/Suppression de programmes est beaucoup plus complet que celui de Windows 98.

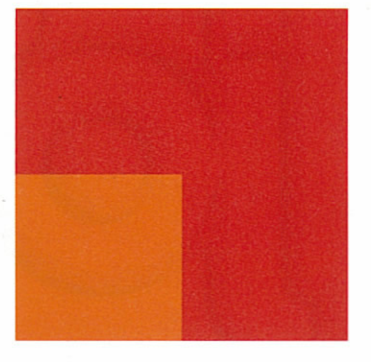
empêchera les jeux mal programmés d'aller effacer les fichiers partagés utilisés par d'autres programmes. Les performances du disque dur, quant à elles, bénéficieront du système de fichiers NTFS, qui limite un peu la fragmentation et permet donc des accès un chouïa plus rapides lors des chargements.

Verdict final

Microsoft s'en est pris plein la tête ces cinq dernières années : la faute au calamiteux Windows 95 qui a plombé l'image de marque du géant du logiciel. Avec Windows XP, il semble que l'heure de la rédemption soit arrivée. Ce système d'exploitation est en fait ce que les programmeurs de Billou auraient dû nous servir dès le début : un OS performant et d'une stabilité sans faille. Question jeux vidéo, Windows XP ne réalise pas de tour de magie : si la compatibilité est impeccable, ça ne tournera ni plus vite ni plus lentement que sous Windows 98. Ce n'est donc pas devant Counter-Strike, Arcanum ou Max Payne que les joueurs verront une grosse différence, mais dans l'utilisation quotidienne de leur PC. Avoir un système d'exploitation qui démarre en vingt secondes, qui ne crashe pas tous les deux jours, qui répond au quart de tour et qui reconnaît sans broncher des milliards de cartes et de périphériques, bah ça change la vie (nd Caf : attention tout de même, certains vieux périphériques ne sont plus exploitables, alors qu'ils étaient encore reconnus par Win2K). Bref, vous l'aurez compris, nous ne pouvons que vous recommander très chaudement de passer à Windows XP. Ça fait quinze ans que Microsoft lutte pour nous sortir quelque chose de sérieux ; il semble bien qu'il y soit finalement arrivé.



On peut facilement revenir à une interface plus classique, en deux ou trois clics dans le menu d'affichage.



DIRECTX 9 À L'HORIZON

Windows XP est livré en standard avec DirectX 8.1, mais la version 9 ne devrait pas tarder, puisque son bêta test a déjà commencé. DirectX 9 ne devrait pas être une grosse révolution, il va continuer dans la même direction que ses aînés en exploitant les nouvelles caractéristiques des cartes graphiques. On nous annonce notamment l'apparition du Displacement Mapping (une amélioration du Bump Mapping apparemment très gourmande en puissance de calcul), l'optimisation des Vertex Shaders et Pixel Shaders ainsi que le support de la correction Gamma, pour donner aux développeurs un meilleur contrôle des couleurs.

Lexique

Le but de cette rubrique est de permettre aux débutants (newbies) de s'y retrouver et non d'apprendre des termes barbares pour briller (to shine) entre hardcore gamers... ooops, entre joueurs aguerris. (dot)

MOULINEX
(Mark's & Spencer)

Bot
Contraction de « robot ». Dans un jeu en réseau, « joueur » dirigé par l'ordinateur. On peut dire que c'est un PNJ pour les jeux en réseau. Mais dans certains jeux réseau il y a des PNJ. C'est pas très clair.

Donjon
Mauvaise traduction de « Dungeon » (cachot). Du coup, désigne improprement les enfilades de couloirs truffés de pièges où gambadent les aventuriers insouciants.

FPS
First Person Shooter. Shoot (ou tir) à la première personne, c'est-à-dire vu en caméra subjective (Quake, Unreal). Peut aussi vouloir dire Frame per Second, qui définit le nombre d'images affichées par seconde. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu est rapide et fluide.

I.A.
Intelligence Artificielle. Ce qui permet à l'ordinateur de gérer le comportement et les déplacements (voir Pathfinder) des unités.

Lexique
Ce que vous êtes en train de lire. On le mettra à jour tous les mois, histoire de ne pas vous noyer sous les termes zarbis.

MMORPG
Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Jeux de rôle online tellement rudement multijoueurs à donf que des dizaines de milliers de joueurs s'y retrouvent en même temps (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).

Mod
Extensions généralement créées par des tiers pour modifier un jeu.

NPC
Non Player Character. Voir PNJ.

Pathfinder
Ce qui permet aux personnages ou véhicules d'aller tout seuls d'un point à un autre lorsqu'on leur en donne l'ordre, sans rester coincés dans les éléments de décors (arbres, petits cailloux, enclumes). Plus compliqué à programmer qu'on ne le croit.

PNJ
Personnages Non Joueurs. Dans les jeux de rôle, personnages n'étant pas incarnés par un joueur mais par l'ordinateur.

PvP
Player versus Player. Possibilité de combattre d'autres joueurs dans un MMORPG.

Récursif
Voir récursif.

RPG
Role Playing Game. Jeu de rôle, quoi (Fallout, Baldur's Gate).

RTS
Real Time Strategy. Voir STR.

STR
Stratégie Temps Réel (Dune 2, Age of King).

Spawn
La zone de spawn (pondre) est le lieu où les monstres sont générés et apparaissent.

Stratégie
Définit les opérations à affectuer dans les grandes lignes et dans le long terme. Ce qui est stratégique concerne un grand nombre d'unités de différents types (voir tactique).

Squirmish
Littéralement « escarmouche ». Dans un jeu de stratégie, consiste à jouer une mission destinée au réseau contre des joueurs gérés par l'ordinateur.

Tactique
Application sur le terrain au court terme de la stratégie définie. Ce qui est tactique concerne quelques unités au maximum (voir Stratégie).

Trois
Quatrième. Ooops, troisième lettre de l'alphabet des chiffres. Troisième chiffre quoi. Enfin sans compter zéro. Ni les virgules. Bah, laissez tomber.

XP
Points d'expérience acquis dans un jeu de rôle.

FRANK HERBERT

présente

DUNE

Le chef-d'œuvre de la science-fiction, enfin fidèlement adapté. Près de 5 h d'images inédites pour restituer l'alchimie des romans, le souffle épique d'une œuvre visionnaire…

DUNE de Frank Herbert envoûte et fascine en double DVD collector.

FRANK HERBERT'S DUNE

Inclus une démo exclusive du jeu Frank Herbert's Dune jouable sur votre PC



GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

DERRIÈRE CHAQUE GUERRIER IL Y A UN HOMME...
ET CET HOMME EST SOUS VOS ORDRES.

SHINJA
CLAN DU SERPENT

ZYMETH
CLAN DU LOTUS

KENJI
CLAN DU DRAGON

GRAYBACK
CLAN DU LOUP

BATTLE REALMS™





"Une petite révolution se prépare dans l'univers du jeu de stratégie en temps réel. Son nom sera Battle Realms !"

PC JEUX









www.battlerealms.com www.battlerealms.ubisoft.fr